

Котерии

Конспективное изложение книги

*Составитель:
Егор Мельников*

Создатели

Авторы текста: Крейг Блэкуэлдер, Джейкоб Клюндер, Мэтью Макфарланд и Уилл Хайндмарч

Сеттинг **Vampire: the Requiem** вдохновлён образами **Vampire: the Masquerade**

Vampire: the Masquerade придуман Марком Рейн•Хагеном

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: Джастин Акилли

Редактор: Карл Боуэн

Арт-директор: Паулина Бенни

Макет и вёрстка: Паулина Бенни

Внутренние иллюстрации: Сэмюель Эрайя, Фред Хупер, Трэвис Ингрэм, Винс Лок, Майкл Филлиппи, Жан-Себастьян Россбах, Дэйв Сили и Ганнибал Кинг

Передняя обложка: Джон Ван Флит

Дизайн обложек: Паулина Бенни

Глава первая:

Смешанные котерии

*В нужде с кем не поведёшься.
Уильям Шекспир, “Буря”.*

Вопреки популярным стереотипам, большинство Сородичей легко уживаются с представителями других ковенантов. Хотя разные группы вампиров преследуют разные цели, в ночной жизни Сородичей хватает проблем, которые могут объединить друг с другом даже последователей Ланцеа Санктум и Колдовского круга. В сущности, почти в любом домене встречаются *по меньшей мере* одна-две котерии, собранные из представителей разных организаций. Единственная оговорка заключается в том, что чаще всего в них вступают или неонаты, или вампиры, слабо приверженные догмам своего ковенанта. В некоторых ситуациях такие котерии формируют Сородичи, исключительно преданные своим ковенантам, однако знающие, что для достижения общих целей им нужно работать вместе. Более того, хотя большинство таких котерий состоят из вампиров сравнительно молодого возраста, к ним могут присоединиться и старейшины – просто обычно они это делают в целях манипулирования группой.

Ещё раз следует повторить: такие котерии существуют в любом домене. Более того, если говорить об игре, а не сеттинге, нужно сразу признать, что многие игроки предпочитают работать именно разношёрстными группами. Смешанные котерии предоставляют игрокам более широкий выбор ролей, чем при игре представителями одной фракции. Вдобавок, они позволяют играть в переманивание других персонажей на сторону своего ковенанта, что может лечь в основу отдельной истории. Просто нужно не забывать, что смешанные котерии не возникают без весомых причин. Даже если ковенанты протагонистов и не враждуют друг с другом, у них хватает поводов для конфликтов: идеологических, философских, практических – каких угодно.

Причин для формирования смешанной группы может быть несколько. Многие из них будут рассмотрены далее в этой книге. Но легче всего понять, зачем в такие котерии собираются неонаты.

Неонаты вступают в смешанные котерии чаще других вампиров потому, что не обладают знаниями и способностями, которыми наделены более опытные Сородичи. Это старейшина может похвастаться тем, что определился с моральными принципами, освоил множество Дисциплин и занял должностную позицию, гарантирующую ему безопасность и подчинение окружающих. Это служитель может спокойно работать под крылом своих покровителей, выполняя их поручения и не забывая голову вопросами о банальном выживании. Но что касается неонатов, они слабы, неуверенны, а нередко – просто напуганы миром, в котором они оказались.

Они буквально вынуждены полагаться друг на друга, иногда даже радуясь тому, что в их группе есть индивиды, готовые решать проблемы, для которых они сами просто не приспособлены.

Наконец, с практической точки зрения неонаты вполне могут играть в своей котерии роли, традиционно связанные с их ковенантами. Например, Картланцу могут доверить налаживание контактов с людьми, Аколита могут направлять на решение оккультных задач, а на члена Инвиктус будут рассчитывать в ситуациях, требующих политического подхода или использования бюрократических тонкостей.

Такое распределение ролей отлично показывается себя и в самой игре. Куда интереснее рассказать историю о котерии, каждый участник которой обладает своей сферой деятельности, чем об узконаправленной группе, которая всю игру будет решать одни и те же вопросы.

Наконец, смешанные котерии хорошо подходят для раскрытия героев. Когда игра повествует о членах одной фракции, у персонажей нет нужды объяснять, как они встали на этот путь и почему они предпочли его остальным. Но в игре смешанной группой игрокам регулярно требуется отстаивать взгляды своих персонажей. На контрасте между различными философскими взглядами персонажей можно построить целый сюжет. Просто учтите, что иногда это может быть опасно: слишком сильные разногласия между персонажами грозят развалить котерию... хотя и это может быть целью игры.



Знайте, когда сказать “нет”

Хотя эта глава призывает намеренно создавать смешанные котерии вместо того, чтобы сосредотачиваться на одном ковенанте, многие истории **Vampire** куда интереснее рассказывать с определённого ракурса. Например, социальное противостояние выглядит острее, когда игроки берут на себя роли Картианцев, решающих политический спор с Инвиктус.

Если Рассказчик задумал именно “сфокусированную” историю, ему стоит предупредить игроков, что грядущая сессия будет посвящена конкретной теме или обладать атмосферой, лучше всего сочетающейся с представителями определённого ковенанта. Как всегда, лучше всего будет обсудить с игроками, что они сами хотят увидеть в игре, и принять решение совместно с ними.



Численность

Ещё раз важно повторить, что при всей распространённости этого типа котерий вампиры никогда не объединяются в столь разношёрстные группы просто потому, что им этого захотелось. Всегда есть причина. А поскольку эта причина может (и будет) разниться от одной группы к другой, невозможно выделить «среднюю» численность такой котерии.

Миру Проклятых известны котерии, состоящие из представителей *каждого* ковенанта, но известны и группы, собранные главным образом из последователей одной фракции за исключением пары Сородичей из другой организации – например, примкнувших к котерии уже после её создания. Иногда власть имущие – будь это Князь, старейшины или сиры протагонистов – добавляют в уже сложившуюся котерию одного-двух вампиров из другой фракции просто для того, чтобы те помогли котерии справляться с задачами, для которыми она в текущем виде не приспособлена. А иногда смешанную котерию собирает другая, более опытная котерия – например, принадлежащая их сирам, которым важно не столько то, к каким ковенантам принадлежат неонаты, сколько то, будут ли они лояльны их собственной группе.

Психология и формирование

Ниже описаны несколько ключевых причин, по которым вампиры собираются в смешанные котерии.

Эмоциональная близость

Иногда случается так, что вампир встречается Сородича, которого он знал ещё в прежней жизни. Возможно, когда-то они были друзьями, или, возможно, один из них уже тогда был вампиром, но всё равно произвёл благоприятное впечатление на второго, пока тот ещё был человеком. Иногда мягкосердечные сиры даже специально Обращают двух близких людей – супругов, любовников, родственников или боевых товарищей, не готовых жить друг без друга. Такое случается редко, но всё же случается.

Конечно, чаще всего новообращённый вампир не знает никого из местных Сородичей. Тем не менее, он может обнаружить, что кто-то из его окружения занимается тем же хобби, что и он, или болеет за ту же спортивную команду, или тоже интересуется местной историей. Возможно, смертным такой слабой связи не хватило бы, чтобы заключить долгосрочный союз, однако в первые годы после Обращения вампиры страдают от ужасающего одиночества. Иногда они даже убеждают себя в том, что нашли что-то близкое в другом Сородиче, просто чтобы заставить себя поверить, что они не одни.

Вполне вероятно, что по прошествии времени они перестанут чувствовать настоящую потребность друг в друге, однако порой верно и обратное: даже заматерев и набрав уверенности в себе, вампир может испытывать ностальгическую привязанность к тем Сородичам, вместе с которыми он некогда боролся за своё место в этом опасном мире.

С игровой точки зрения это означает, что чаще всего эмоциональная близость объединяет только сравнительно молодых вампиров. Если игра повествует о более старой группе Сородичей, им понадобится более весомый повод для того, чтобы держаться друг за друга (или, что вероятнее, чтобы *удерживаться* от нанесения удара им в спину). Однако если вам нужно быстрое и логичное объяснение связи между персонажами, вы вполне можете ограничиться ностальгической дружбой.

Узы клана

Вампиры часто относятся к представителям своего клана хотя бы с толикой уважения и доверия. Особенно это свойственно неонатам, которые в первые ночи после Обращения почти всегда стараются обзавестись друзьями в своей “семье”. Однако со временем это стремление почти неизбежно приводит к разочарованию. Даже обладая общими недостатками, склонностями и проблемами, члены одного клана различаются даже больше, чем представители одного ковенанта.

Тем не менее, *иногда* вампиры действительно собираются в единую группу лишь потому, что они обладают внутренним пониманием своей природы. Даже если четверо Носферату будут стремиться к разным целям и выступать против разных врагов, все они будут чувствовать себя изгоями в обществе Проклятых. Пятеро Гангрелов могут беспрерывно соперничать за добычу, имущество, статус и территорию, но при этом считать других Сородичей менее достойными конкурентами. Таким образом, иногда вампиры объединяются не столько из-за реальной симпатии друг к другу, сколько из-за понимания психологии своих товарищей.

В некоторых случаях котерию формируют не представители одного клана, а, наоборот, члены кланов, угнетаемых в их домене. Например, если всю политическую, финансовую и законодательную сферу в городе контролируют Дэва и Вентру, в домене может появиться котерия, состоящая из представителей кланов Мехет, Носферату и Гангрел, которым надоело довольствоваться обедками.

Решение сиров

Достаточно часто котерия складывается по приказу сиров, которые сами вполне могут состоять в одной группе. Чаще всего такие котерии формируются только для решения определённой проблемы или для проведения череды расследований. Последнее часто подразумевает, что каждый член группы будет обладать специализацией на конкретной сфере деятельности. Увы, многие неонаты противятся насильственному объединению и могут даже пытаться намеренно саботировать порученную им миссию.

С игровой точки зрения этот подход хорошо объясняет, почему группа собрана не только из представителей разных кланов и ковенантов, но и из индивидов, играющих в своей группе определённые роли. Игрокам не нужно объяснять, почему к их котерии присоединились столь непохожие вампиры, как переговорщик, костолом, мистик и следователь. У их котерии есть *задача*. Их группу собрали с определённой целью, и в неё намеренно подобрали вампиров с разными навыками.

Также это позволяет рассказать интересную историю о персонажах, вынужденных сотрудничать против собственной воли – и, вероятно, со временем находящих всё больше общего друг с другом.

Ирония заключается в том, что если котерия не справляется со своей задачей, гнев сиров, изгнание из домена или наказание со стороны Князя могут объединить их только сильнее.

Общие интересы

Возможно, самая вероятная причина для формирования смешанной котерии состоит в желании достичь общей цели. Иногда речь идёт только о временном союзе: несколько интриганов хотят свергнуть текущую Гарпию и занять её место; несколько мистиков хотят узнать тайну запретного ритуала, которого так боятся все остальные; несколько Сородичей из одного городского квартала хотят понять, кто убивает их бывших друзей и соседей. В других случаях они могут даже не обладать конечной целью и заниматься определённой деятельностью на протяжении долгих лет: например, заниматься бизнесом, продвигать свой клуб, изучать территорию вокруг домена или налаживать связи с другими чудовищами Мира Тьмы.

Поскольку рано или поздно такие группы почти неизбежно распадаются, с повествовательной точки зрения Рассказчикам лучше всего постоянно держать котерию занятой. У неё должны быть внешние противники, иначе такие вампиры начнут спорить друг с другом касательно *правильного* подхода к достижению общей цели и быстро развалят группу.

А это приводит к следующей причине для объединения.

Общие враги

Иногда Сородичи из разных фракций обнаруживают, что у них есть политический, религиозный, а то и вполне физический враг, для устранения которого им следует забыть о своих разногласиях. Или они могут объединиться, чтобы отомстить другой группе вампиров за смерть друзей, близких и сиров.

Даже если протагонисты относятся друг к другу с презрением или недоверием, они должны понимать, что некоторых противников необходимо просто давить количеством.

Безусловно, когда котерия расправляется со своим врагом, она начинает разваливаться (в сущности, иногда вампиры могут даже не понимать, что всё это время они состояли в *котерии*: в их глазах это может быть просто временный и неприятный союз индивидов). Тем не менее, совместная работа порой заставляет вампиров проникнуться друг к другу симпатией. Некоторые могут даже сменить ковенант, чтобы и дальше держаться рядом с этими неожиданными товарищами. Кроме того, иногда группа оказывается столь эффективной, что её члены решают работать вместе, несмотря на остающиеся разногласия. Или их может попросить об этом Князь, совет Примоген, сирь или другие Сородичи. Наконец, один враг может просто смениться другим, не позволив членам котерии разойтись.

Приказы сверху

В той или иной форме это уже обсуждалось ранее. Персонажей собирает вместе вышестоящее лицо, чаще всего с разрешения Князя или их сиров. Часто им сулят те или иные награды, хотя нередко стимулом к коллективной деятельности оказывается не столько награда, сколько страх наказания.

С игровой точки зрения эти котерии выглядят интересно только тогда, когда они состоят из достаточно разноплановых персонажей. Иногда даже сама история оказывается вторичной, уступая место внутренним конфликтам между персонажами.

Учтите, что Рассказчику не обязательно *заставлять* героев выполнять данную им миссию. Если игроки сами этого хотят, они могут рассказать историю даже о том, как

вампиры *не смогли* справиться с общим врагом именно из-за внутренних разногласий. Равным образом, персонажи могут объединиться лишь для того, чтобы свергнуть вышестоящих лиц, поручивших им это задание.

Как всегда, игроки вправе не делать своих персонажей друзьями. Им важно найти у них что-то общее, что сможет держать персонажей всё время «в кадре», даже если это будут постоянные споры или интриги.

Стоит заметить, что эти истории лучше всего подходят для коротких игр в формате “one-shot”. Также они тяготеют к сюжетам, посвящённым расследованиям и физическим противостояниям: например, героям могут поручить помогать Шерифу или выступать в роли городских Церберов.

Несмотря на то, что выше неоднократно говорилось о почти неизбежных разногласиях между членами таких групп, иногда Сородичи видят в порученной им операции шанс заслужить доверие Князя или получить репутацию профессионалов. Иногда они даже сближаются, переходя из разряда слуг, работающих по приказу сверху, в категорию настоящих соратников или друзей.

И в качестве постскриптума: иногда персонаж, поручивший героям выполнить определённую миссию, пытается замести следы. Если Князь приказал неонатам расправиться с неугодными ему личностями, возможно, по завершении операции он захочет избавиться от самих персонажей. Фактически этот вариант эквивалентен мотиву «Общие враги», рассмотренному в предыдущем пункте, однако на этот раз не только у героев, но и у самих игроков будет причина искренне желать своему врагу смерти.

Вражда с сиром

Иногда вампир присоединяется к смешанной группе не потому, что так захотел его сир, а вопреки его желаниям. Например, ранее он мог состоять в котерии своего сира, собранной из членов одного клана или ковенанта, однако затем решить, что ему хочется обзавестись друзьями из разных слоёв общества, кланов и организаций. Это само по себе может стать причиной для вступления в смешанную котерию, однако если сир начнёт преследования своего потомка, тот может обнаружить, что ему необходима защита. Даже если впоследствии неонат разочаруется в такой котерии, у него может и не появиться возможности сменить группу.

Ковенанты

Прежде всего, не следует считать ковенанты сворами фанатиков, которые не способны принять какую-либо точку зрения помимо собственной. Вампиры из разных фракций хорошо понимают, что вражда между ковенантами приведёт только к разрушению домена. Некоторые из них вполне могут поддерживать дружественные отношения с представителями других фракций и даже состоять с ними в одной котерии, ограничиваясь лишь редкими спорами по определённым вопросам.

Как обычно, единственное исключение следует сделать по отношению к старым вампирам. Если молодые Сородичи могут сходиться друг с другом без проблем – подобно тому, как многие люди дружат с приверженцами других вероисповеданий или политических взглядов, – более старые вампиры помнят слишком много конфликтов с членами других фракций, чтобы действительно им доверять. Но, опять же, у них хватает и старых друзей, вступивших в разные ковенанты ещё тогда, когда все они были молоды. Поэтому даже старейшины могут время от времени вступать в смешанные котерии.

Заметка для игроков

Хотя вампиры из разных ковенантов могут найти много общего, учтите, если вы начнёте отбрасывать убеждения и политику своих ковенантов просто для того, чтобы не создавать конфликтов внутри котерии, цельность сеттинга будет нарушена.

Всё это означает, что игрокам, планирующим участвовать в деятельности смешанной котерии, имеет смысл определиться не только со взглядами своего персонажа, но и с его отношением к взглядам своих друзей.

Картианское движение

Картианцы достаточно легко вписываются в смешанные котерии, поскольку они вызывают симпатию у большинства вампиров. Любому Сородичу доводилось сталкиваться с угнетателями – от Князя и Примогена до сиров и лидеров их собственных ковенантов. Безусловно, полное сосредоточение на светских вопросах может отпугнуть от Картианцев самых преданных членов Ланцеа Санктум и Колдовского круга. Кроме того, многие Картианцы настолько захвачены собственными идеалами, что их призывы устроить революцию здесь и сейчас иногда начинают действовать на нервы, особенно если других членов группы устраивает текущее положение дел. Примечательно, что хотя некоторые сирь с опаской смотрят на котерии, в которых состоят Картианцы, некоторые, напротив, предлагают своим потомкам вступить в такие котерии, чтобы они поскорее избавились от романтических идеалов и начали понимать, почему мир не может выглядеть так, как этого хотят Картианцы.

Что касается самих Картианцев, то они с удовольствием присоединяются к чужим котериям – часто в целях пропаганды, однако нередко и из-за искреннего желания узнать об интересах и взглядах других вампиров.

Наконец, в городах, находящихся под управлением Картианцев, эти Сородичи часто вступают в другие котерии, чтобы узнать, не планируют ли они мятеж.

Колдовской круг

Хотя Аколиты *могут* состоять в смешанных котериях, такое возможно в первую очередь при условии, что другие члены группы не возражают против их убеждений. Если окружающие относятся к ним с подозрением, Аколиты всё время ожидают предательства – и, как правило, небезосновательно. Разумеется, некоторые из них сами не отличаются фанатичной верой в языческих богов, а некоторые обладают открытым и честным характером, чем привлекают других вампиров. Но в целом представители Колдовского круга боятся, что товарищи по котерии попытаются вытянуть из них тайны кровавой магии. В свою очередь, окружающие боятся, что Аколиты начнут обращать их в свою религию.

Несмотря на это, Аколиты хорошо сходятся с вампирами интеллектуального склада ума, особенно если те стремятся узнать, в каком мире они живут. Это создаёт прочный мост между ними и последователями Ордо Дракул, а также некоторыми членами Ланцеа Санктум, если последние искренне пытаются получить ответы на свои нравственные вопросы, а не занимаются слепой пропагандой. Кроме того, Аколиты могут найти своё применение в группе, посвятившей себя борьбе с физическими угрозами – в первую очередь потому, что учение Колдовского круга подразумевают регулярное испытание своей стойкости, а мало какие трудности могут лучше подходить для подобного испытания, чем физическая опасность.

В городах, находящихся под управлением Колдовского круга, Аколиты часто внедряются в чужие котерии, чтобы обратить её членов в свою веру или хотя бы склонить их к более терпимому восприятию Круга.

И напротив, в городах, в которых Колдовской круг не получил большого влияния, членов смешанных котерий могут регулярно допрашивать старейшины их ковенанта (а иногда даже наказывать собственные сирь).

Инвиктус

Будучи социополитической фракцией, Инвиктус принимают в свои ряды самых разнообразных вампиров. А это значит, что многие из них обладают несовпадающими

интересами. Одни испытывают потребность в духовном наставничестве. Другим хочется больше узнать о загадочном мире, который их окружает. Третьим просто нужна компания вампиров, с которыми они не будут соревноваться на политической арене. Наконец, даже самые стереотипные члены Инвиктус никогда не претендовали на своё право быть лидерами во всех областях. Они стремятся *править*, однако многие из них признают, что домену необходимы специалисты в других сферах – в частности, сверхъестественных, религиозных и философских. Поэтому члены Инвиктус часто считают присоединение к группе вампиров из других ковенантов совершенно естественным решением.

Инвиктус отличаются от большинства других ковенантов в том отношении, что когда они находятся у власти, их члены сосредотачиваются на попытках обойти друг друга и занять место потеплее. Если они и вступают в смешанные котерии, то прежде всего для того, чтобы улучшить своё положение, используя навыки и ресурсы своих товарищей.

Другие Сородичи также охотно сближаются с членами Инвиктус, и хотя некоторые делают это в расчёте на приобретение ценного политического союзника, многим вампирам просто нравится то, что Инвиктус не пытаются им что-то внушить и не предлагают верить в какие-то идеалы. В сущности, члены Инвиктус и сами не любят пропагандировать свои взгляды – даже тогда, когда они видят, что товарищи готовы слушать каждое их слово. Им попросту не нужны конкуренты. Поэтому какими бы ни были члены Инвиктус в смешанной котерии, они точно не будут навязчивыми.

Ланцеа Санктум

В большинстве случаев представители этого ковенанта легко сходятся с другими Сородичами, особенно если основная часть группы заинтересована в духовном наставничестве или просто искренне верит в Бога. Конечно, некоторые члены этого ковенанта отличаются фанатичным идеализмом и страстью к пропаганде, однако и это порой может стать преимуществом.

Вера в необходимость проходить духовные испытания часто помогает этим вампирам почувствовать себя в комфорте даже в том случае, если они вступают в котерию не по своей воле, а из-за приказа сверху. Также многие из них видят в работе смешанной котерии возможность сделать себе имя: последнее означает, что члены Ланцеа Санктум практически не уступают Инвиктус в амбициозности и жажде власти.

Если другие Сородичи принимают наставничество и советы Ланцеа Санктум, такие вампиры могут стать своеобразным “клеем”, помогающим группе работать вместе. Именно они находят слова, мотивирующие окружающих продолжать свою деятельность после череды преступлений, ошибок или даже нарушений заветов Лонгина.

И наоборот, если другие Сородичи не готовы принять верования Ланцеа Санктум, группа обычно долго не продерживается.

Впрочем, иногда другие вампиры уживаются с представителями Ланцеа Санктум из-за их связей, навыков и мистических сил.

Как обычно, чаще всего Ланцеа Санктум вступают в смешанные котерии тогда, когда городом правит либо их ковенант, либо Инвиктус. В обратном случае они могут подозревать, что вступление в такую котерию только совратит их самих с истинного пути.

Ордо Дракул

Драконов, как называют себя члены Ордо Дракул, объединяет только одна черта: постоянная жажда знаний. Кто-то изучает оккультный мир и делает это ради науки. Кто-то сосредотачивается на освоении тайных практик и ритуалов других ковенантов. Кто-то вообще изучает историю, химию и другие научные области, не имеющие ничего общего со сверхъестественным миром.

В целом, вампиры охотно принимают Драконов в свои ряды, особенно если последние привыкли открыто делиться знаниями и научными материалами со своими товарищами. Некоторые проблемы могут возникнуть с членами Ланцеа Санктум и Колдовского круга.

Первые неодобительно смотрят на стремление Драконов выйти за пределы своих возможностей и стать чем-то большим, нежели простые вампиры: в конце концов, философия Ланцеа Санктум строится на *принятии* своей роли как проклятых чудовищ, в то время как Ордо Дракул отвергают саму идею проклятия. Колдовской круг же попросту не доверяет вампирам, которые тягостятся определёнными аспектами своей загробной жизни вместо того, чтобы принимать их как благословения тёмных богов.

Но, как обычно, всё зависит от индивидов, входящих в котерию. Некоторые члены Ланцеа Санктум могут искренне заинтересоваться философией трансцендентности Ордо Дракул (которая свойственна и монотеистическим религиям), а последователи Колдовского круга вполне способны ужиться с вампиром, желающим стать сильнее, даже если последнее означает попытку отбросить “дары богов”.

В свою очередь, сами Драконы рассматривают смешанные котерии с практической точки зрения. Если присоединение к такой группе поможет им узнать больше о секретах их ковенантов, или о сверхъестественном мире, или о способах преодолеть свои слабости, они с радостью к ней примкнут. Если котерия не предоставляет Драконам возможность узнать что-то новое, они стараются разорвать с ней контакт. Кроме того, известны случаи, когда вампиры принимали в свою группу Дракона лишь для того, чтобы узнать его собственные секреты и затем прогнать прочь. По этой причине многие из старейшин ордена запрещают молодым Драконам связывать свою деятельность с подобными группами до тех пор, пока не удостоверятся в её честности.

Методология

Какие бы вампиры ни состояли в котерии, все они должны быть готовы совершать определённые действия в общих целях.

- **Общая деятельность:** Самый элементарный и очевидный вариант. Смешанная котерия может просто бороться с врагами, выживать в неблагоприятных условиях (нередко вопреки воле Князя, старейшин и даже собственных сиров) или преследовать политические цели. Стоит, однако, учитывать, что если в котерии состоят представители ритуалистических ковенантов (Ланцеа Санктум, Колдовского круга и – в несколько меньшей степени – Ордо Дракул), то членам других ковенантов придётся периодически заниматься своими делами, дожидаясь, пока их друзья завершат очередной обряд или кровавую церемонию. Теоретически они могут и сами принимать участие в этих обрядах, однако, во-первых, чаще всего они считают подобные ритуалы вздором или кошунством, а во-вторых, члены ритуалистических ковенантов стараются не допускать присутствия посторонних в месте проведения обряда.

- **Общий клан:** Некоторые Сородичи объединяются не из-за общих взглядов на жизнь, политику или своё место в оккультном мире, а из-за желания провести свой Реквием с теми, кого они могут *понять*. Одни считают это печальной необходимостью, поскольку испытывают к своим братьям по крови довольно смешанные чувства. Такие вампиры работают со своими братьями по крови в основном потому, что другие вампиры кажутся им ещё более чуждыми. Другие кичатся чистотой своей крови. Третьи искренне верят, что их прежняя жизнь закончилась и теперь у них появилась новая семья. С повествовательной точки зрения Рассказчику рекомендуется выбрать ключевые аспекты клана и посвятить игру в первую очередь им. Например, даже получив одну и ту же миссию, котерия Гангрелов решит её совершенно иначе, чем котерия Вентру или Мехет. Кроме того, в такой истории Рассказчику куда легче предсказать методы действия игроков.



Клановые темы

Одна из причин, которые могут подтолкнуть игроков к созданию клановой котерии, заключается в максимальном сосредоточении на определённых темах игры. Приблизительно эти темы распределяются так:

Клан	Тема
Дэва	Декаданс, эротизм, социальная конкуренция, интриги
Гангрел	Цивилизация против варварства, рабство против свободы, безопасное убежище против умения защищаться любой ценой
Мехет	Мощь интеллекта, открытая борьба против тайных махинаций, эрудиция против мудрости, жажда оккультных знаний (или других секретов)
Носферату	Отчуждение, человечность против чудовищности, мстительность против терпимости
Вентру	Борьба за лидерство и политическое влияние, цена власти, тяготы правления, выживание в политической мясорубке



Вечные узы

Некоторые вампиры идут ещё дальше и организуют котерии, состоящие не просто из членов одного клана, а из членов одной династии. Иногда речь идёт о простой семье, состоящей из сира, его потомка и нескольких новообращённых внуков. В других случаях она может идти о настоящей родословной, состоящей из Авуса (лидера, а нередко и родоначальника родословной) и вампиров, либо происходящих от него напрямую, либо вкусивших его крови для того, чтобы стать членами этой семьи. Крупные достижения или преданное служение Князю могут превратить такую династию в полноценную фракцию, с мнением которой в домене будут считаться даже члены различных ковенантов. Тем не менее, стоит учитывать, что из-за трудностей Обращения вампирам редко удаётся создать по-настоящему крупную династию. Кроме того, если кто-либо из вампиров начинает из десятилетия в десятилетие окружать себя исключительно членами своей семьи, Князь или другие политики могут заподозрить, что он собирается захватить власть или объявить автономию. А это практически неизбежно ведёт к конфликту семьи с окружающими Сородичами.

В дополнение к этому, лидер семьи часто объединяет своих потомков и родственников обещанием взаимной преданности. Если (точнее, когда) один из членов семьи предаёт интересы другого, в династии образуется внутренний раскол, который может быть даже смертельным для всей семьи.

Наконец, следует понимать, что “династические” котерии страдают от одной клановой слабости (а порой и от слабости их родословной). Им трудно сбалансировать недостатки друг друга, а кроме того, их поведение может быть весьма предсказуемым, чем не преминут воспользоваться враги.

По-настоящему крупные “династические” котерии вырабатывают собственные стратегии, философии или даже глобальные цели. В таких случаях игрокам и Рассказчику рекомендуется определить ключевые элементы династии, включая её девиз: например, “Только единство позволит выжить”, “Вентру рождены править” или “Мы получим всё”. Такие династии часто Обращают только определённых смертных, обладающих нужными качествами и чертами характера. Кроме того, такие группы обязаны избежать ошибки, которую допускают многие вампиры (и игроки): они *не должны* Обращать людей со слишком похожими стремлениями и талантами, иначе группа просто не справится с трудностями, лежащими за пределами её компетенции. С другой стороны, не следует забывать и о ценности соперничества: если группа будет представлена слишком

разнообразными Сородичами, они не смогут развивать сильные стороны группы путём здоровой конкуренции. Само собой, чересчур явная конкуренция может привести к обратному результату: окончательному расколу группы.



Династии и родословные

Как уже было сказано, некоторые династии обретают такое влияние в мире Сородичей, что становятся родословными в терминологическом смысле этого слова. Чаще всего это означает, что наряду с расширением своей территории (будь это географическое пространство или сфера деятельности) члены династии начинают активно пользоваться Дисциплиной, традиционно не связанной с её кланом. Иногда видный член династии даже сам разрабатывает Дисциплину, не известную другим Сородичам.

Многие старейшины сознательно пытаются основать династию в надежде, что одной ночью она перерастёт в полноценную родословную, носящую их имя.



Напоследок важно отметить, что далеко не всем Сородичам нравится подчиняться лидеру своей семьи или поддерживать контакт с “братьями”, с которыми их не связывает ничего, кроме общей крови. Масла в огонь подливает и разница в убеждениях – политических, философских и религиозных. Не стоит и забывать о том, что с годами Сородичам становится просто скучно участвовать в деятельности одной и той же группы. Даже старейшина, когда-то мечтавший основать собственную родословную, через пару столетий может начать тяготиться собственным детищем.



Семейные ценности

Некоторые вампиры создают династии из членов собственных семей. Чаще всего они делают это втайне от окружающих, забирая по одному из своих смертных родственников из каждого поколения. Однако некоторые идут на открытое нарушение Маскарада, поддерживая прямой контакт со смертными и объясняя, какие качества они должны выработать, если хотят (или *не* хотят) стать вампирами. Это предоставляет им серьёзные тактические преимущества перед другими вампирами, обеспечивая не только семейным бюджетом и связями, но и доверием, психологической привязанностью и взаимопониманием, столь редкими в мире Проклятых.

С сюжетно-образной точки зрения персонажам, пытающимся сформировать такую династию, рекомендуется давать семьи, которые отражают особенности их клана. Например, если игрок выбирает роль Носферату, Рассказчик может заявить, что вся его семья страдает от определённой болезни, мистического проклятия или социального клейма, которое делает членов этой семьи идеальными кандидатами на роль новых Носферату.



Кланы и их котерии

У каждого клана своё лицо, и котерия, собранная преимущественно из членов одного клана, часто отличается характерным поведением. Тем не менее, игрокам рекомендуется хотя бы время от времени играть *против* стереотипов своего клана. В свою очередь, Рассказчику имеет смысл окружить протагонистов вампирами иных кланов для большего контраста: например, Князь может поручить задание сразу двум клановым котериям, из которых одна будет представлена персонажами игроков, а другая – их соперниками из другого клана. Это позволит наглядно изобразить различия в подходах определённых кланов к решению одной и той же проблемы.

Ещё раз следует повторить, что в мире Сородичей иногда встречаются котерии, собранные из представителей одной *родословной*, однако в целом они действуют теми же методами, что и обычные члены их кланов.

Котерии Носферату

За редкими исключениями, другие вампиры считают Носферату полезными, но неприятными союзниками. Если только речь не идёт о старейшинах этого клана, наделённых богатым политическим опытом, социальным влиянием и обширными знаниями, большинство Носферату встречают весьма и весьма холодный приём как в Элизиуме, так и на встречах, собраниях или ритуальных мероприятиях. По большому счёту, их присутствие в домене терпят лишь из-за развитых навыков скрытности и запугивания, которые могут пригодиться для решения общих проблем.

Само собой, этот стереотип не всегда соответствует действительности, поскольку многие Носферату владеют ценными связями или располагающими чертами характера, которые делают их приятными собеседниками. Однако иррациональный ужас, который вызывает их внешность, запах или аура, делает их достаточно неприятными соседями в глазах *большинства* вампиров.

Хотя Носферату страдают от подобного отношения, часто неприятие со стороны других Проклятых только сильнее сплачивает их друг с другом. Котерии, состоящие из Носферату, нередко живут в одном убежище или местах, расположенных по соседству. Как правило, один из членов котерии сосредотачивается на взаимодействии с другими вампирами (то есть, с точки зрения игромеханики, развивает Социальные характеристики). В других случаях Носферату стараются обзавестись смертными слугами, гулями или помощниками, которые взаимодействуют с окружающими от их лица.

Типичными видами их котерий можно назвать следующие:

- **Убийцы и костоломы:** Угнетённое положение вкупе с врождёнными навыками часто подталкивает Носферату к формированию эскадронов смерти. Некоторые из них работают на благо домена (по воле Князя, Регента или старейшин). Другие преследуют цели своих ковенантов. Третьи и вовсе действуют по заказу любого Сородича, готового оплатить их услуги. Это не означает, что все они готовы совершать бесчеловечные преступления или убивать других Сородичей, однако многие из них поддерживают репутацию хладнокровных, расчётливых и практичных киллеров, таланты которых пригодятся в любом конфликте.

- **Пугала:** Некоторые котерии создаются для решения проблем путём стратегического запугивания вампиров и смертных. Чаще всего это делается для того, чтобы принудить их к совершению определённых действий. В других случаях Носферату могут просто защищать свои территории и ресурсы. Пугала часто осваивают высокие уровни своей клановой Дисциплины, приобретая возможность устрашать даже самых волевых противников. В конце концов, если опытный или старый Сородич и в состоянии сопротивляться воздействию одного Носферату, едва ли он справится с ужасом, который вызовет столкновение с целой группой таких чудовищ.

- **Искатели тайн:** Многие Носферату вынуждены жить в местах, в которых никогда бы не поселились более “благородные” вампиры. Равным образом, они часто общаются с отбросами общества и криминальными элементами. Всё это помогает им накапливать тайные знания, руководить преступными операциями или буквально раскапывать древние артефакты. Чем бы ни занималась такая группа Носферату, она может использовать эти уникальные ресурсы либо для обмена с другими вампирами, либо для построения тайного общества Носферату, которое в одну ночь сможет достичь превосходства над угнетателями.

- **Мятежники:** Хотя многие Носферату хотя бы время от времени огрызаются на своих обидчиков, некоторые из них переходят к открытому противостоянию. Обычно они проживают короткие и опасные жизни, оканчивающиеся их подчинением или гибелью.

Тем не менее, у котерии, фанатично стремящейся к уничтожению своих угнетателей, есть определённые шансы на успех – во многом благодаря тем самым качествам, из-за которых другие вампиры и отворачиваются от Носферату. Они незаметны, привыкли выживать в неблагополучных районах (и заброшенных тоннелях), располагают связями с маргиналами из числа смертных и других Сородичей – а кроме того, они умеют запугивать молодых неонатов, заставляя их уйти с дороги или присоединиться к их революционному движению. Стоит, однако, заметить, что во многих доменах хватает Носферату, вполне довольных своим положением. А потому некоторые мятежники встречают сопротивление в лице своих братьев по крови, запугать и переубедить которых им будет куда сложнее.

Котерии Гангрел

Гангрел склонны к формированию клановых котерий не меньше, чем Носферату. В то время как Призраков гонят от себя другие вампиры, Дикари сами избегают коллектива Сородичей. Они мало заинтересованы в политике и легко уживаются с жизнью в дороге, или в окрестностях городов, или в самых неблагополучных районах. Часто они даже не обладают убежищами (ни личными, ни общими), хотя некоторые бросаются в другую крайность, объявляя своим “убежищем” крупную территорию вроде леса, пещеры или села, не принадлежащего другим кровососам.

Многие котерии Гангрел принадлежат к одному из следующих видов:

- **Хищники:** Звери во плоти, живущие лишь инстинктами и желаниями. Такие котерии редко связываются с каким-либо ковенантом – возможно, за исключением Колдовского круга, хотя и в последнем случае они редко посещают официальные мероприятия своего ковенанта. В целом они ведут жизнь странствующих дикарей, культистов или бойцов.

- **Гончие:** Аналог предыдущей группы, работающий на благо домена. Такие Гангрел в основном выполняют работу, порученную им Князем или другим официальным лицом, и взамен получают возможность творить практически всё что угодно (не считая открытого нарушения Традиций). Само собой, опытные Князья заранее создают противовес, который помешает такой группе устроить в домене бунт, если их перестанет устраивать положение цепных псов. Кроме того, как уже было сказано ранее, иногда от котерии, выполнившей слишком много тайных заданий, пытается избавиться их собственный наниматель.

- **Мудрецы:** Не всех Гангрел удовлетворяет звероподобная жизнь, посвящённая только хищничеству и дракам за территорию. Среди них хватает и тех, кто ищет знаний или пытается достичь совершенства в определённых Дисциплинах. От традиционных отшельников их отличает лишь то, что они видят просветление в постоянном действии. В любом деле они выкладываются на полную и нередко придерживаются экстремальных практик, достигая мудрости потом и кровью, а не книжными изысканиями. Неудивительно, что они не любят делиться подобными знаниями с вампирами, которые избегают труда и опасностей.

- **Претенденты:** Некоторые Дикари не просто остаются в обществе Проклятых, но и делают всё, чтобы занять в нём лидерские позиции. Такие Гангрел защищают выбранную территорию, накапливают обширную ресурсную базу и расширяют своё влияние благодаря негибкой воле и сильным личностным качествам. В сущности, многие неонаты могут даже считать их агрессивными Вентру, не зная, с кем на самом деле им довелось встретиться.

Котерии Мехет

Мехет выигрывают от коллективной работы даже больше, чем представители других кланов. Чаще всего они формируют котерии, посвящённые изучению определённых явлений или накоплению знаний, распределяя между собой исследовательские роли. В других случаях они могут выступать в роли своеобразного шпионского агентства. Как и другие вампиры, они стараются редко участвовать в боевых действиях, однако когда дело

доходит до насилия, Мехет стараются действовать аккуратно и слаженно. Даже свои убежища они превращают в лаборатории, библиотеки или буквальные охотничьи угодья с ловушками или комнатами для убийств.

Типичные котерии этих вампиров играют одну из следующих ролей:

- **Шпионы:** Буквальные шпионы, от разведчиков, работающих под прикрытием, до элитных убийц или взломщиков, проникающих в убежища и домены других вампиров. Некоторые занимаются шпионажем сами, другие получают от Князя официальные должности и поручают задания своим слугам, гулям или другим вампирам. Многие группы шпионов избегают широкой известности и в быту притворяются совершенно обычной исследовательской группой.

- **Прорицатели:** Многим из этих вампиров известны факты, которые не были предназначены ни для них, ни для кого-либо на земле. Окружающие могут бояться или восславлять их, однако, как и в случае со шпионами, прорицатели чаще всего притворяются кем-то ещё, предоставляя свои знания только немногим избранным.

- **Колдуны:** Знатоки оккультных секретов, старающиеся освоить все известные формы кровавой магии. Многие из них состоят в разных ковенантах и пытаются узнать как можно больше секретов собственной организации. Небезызвестны котерии, состоящие из мастеров самых разных мистических практик, включая магию Колдовского круга, Ланцеа Санктум и Ордо Дракул, а также Дисциплины более редких фракций и родословных. Хотя многие вампиры обращаются к ним за советами и услугами, когда их проблемы не удаётся решить другим способом, некоторые стараются поскорее избавить домен от угрозы, которую представляет группа таких колдунов. И разумеется, лидеры отдельных ковенантов могут быть недовольны, что члены их собственных организаций постоянно общаются с мистиками из других фракций.

- **Исследователи:** Самая традиционная разновидность котерий Мехет. Такие вампиры могут специализироваться на изучении аномалий, социальных явлений или научных феноменов, однако многие исследуют сразу всё, что представляет для них хоть какой-то практический интерес.

- **Дипломаты:** Сдержанность и непредвзятость делает многих Мехет идеальными кандидатами на роль посланцев и переговорщиков. При долгосрочных конфликтах между ковенантами или другими фракциями такие Сородичи могут сосредотачиваться на ведении переговоров между двумя конкретными сторонами. В отсутствие войн и раздоров они могут занимать места судей или ораторов, мотивируя окружающих решать внутренние разногласия без кровопролития – или подталкивая их к ещё большим ссорам, если последнее будет выгодно их нанимателю.



Двуличные дипломаты

В старину на роль дипломатов чаще всего выбирали Дэва, а не Мехет. Суккубы вполне справедливо считались куда привлекательнее и подкованнее Теней в социальных вопросах. Однако по мере развития человеческой цивилизации дипломатия всё больше приобретала характер интеллектуальной деятельности. Кроме того, вампиры всё чаще обращали внимание на то, что Дэва любят использовать своё положение для достижения личной выгоды, иногда даже накаляя отношения между отдельными группами вместо того чтобы примирять их.

Известна полумифическая история о котерии из четырёх Суккубов, которые ставили два ковенанта друг с другом лишь потому, что мирные отношения показались им *скучными*. По этой причине в современном обществе Проклятых дипломатами часто становятся именно Тени, куда больше склонные к сдержанному поведению и вдумчивому анализу.



Котерии Вентру

Хотя эти Сородичи и привыкли работать в обществе, они редко собираются в клановые котерии. Когда речь идёт об управлении, для Вентру существует только местоимение “я” (и никогда – “мы”). Если они и объединяются в котерию, то лишь для того, чтобы занять разные должности и в дальнейшем править уже по отдельности. Более того, они постоянно борются за лидерские позиции *друг с другом*, что часто делает их союзничество весьма краткосрочным. В сущности, даже участвуя в коллективной деятельности, они знают, что в той или иной степени каждый из них манипулирует друг другом для достижения собственных целей. Вопрос лишь в том, готовы ли они дотерпеть до того момента, когда у них появятся силы, ресурсы и знания, необходимые для того, чтобы отплатить товарищам той же монетой.

Чаще всего котерии Вентру приобретают одно из следующих обличий:

- **Политики:** Самое традиционное объединение Вентру. Не все политики обладают влиянием на других Сородичей, однако каждый из них обязан иметь хоть какие-то инструменты воздействия на людей. Манипулируя смертными корпорациями, государственными учреждениями и отдельными личностями, эти Вентру стараются вырвать власть у других вампиров, со временем превратившись в правителей выбранной сферы. Само собой, они регулярно действуют друг против друга и часто становятся жертвами интриг своих же союзников.

- **Лидеры культов:** Некоторые Вентру сосредотачиваются отнюдь не на созидательной деятельности. Многие из них инстинктивно стремятся захватить власть над всеми доступными областями, включая и религиозные. Такие Вентру иногда становятся лидерами кровавых сект или выдают себя за языческих богов. Кроме того, они быстро привыкают к подобной власти, и даже если со временем что-то забирает у них послушных смертных, они стремятся любой ценой вернуть себе роль “повелителей” и “наставников”.

- **Олигархи:** В некоторых доменах правит не Князь, а сразу несколько вампиров, наделённых более-менее сопоставимой силой. Каждый из них отвечает за свою область: Традиции, охотничьи угодья, законы, противостояние внешним угрозам и так далее. Благодаря своей численности такие вампиры оказываются даже более влиятельными, чем Князь среднестатистического домена, поскольку даже свергнув одного из них, местные Сородичи только освободят место для нового олигарха (или для ставленника уже действующих правителей). Многие Князья с опаской наблюдают за Вентру, объединяющимися в единую группу, именно из-за подозрения, что в ближайшем будущем они попытаются устроить в домене олигархический строй.

- **Клуб:** Некоторые Вентру объединяются не столько в котерию, сколько в “микроковенант”, преследующий уникальные цели. Обычно это означает, что они не состоят в других ковенантах даже формально. В других случаях они могут поддерживать видимость участия в деятельности официальных структур вампиров, однако в действительности плести заговоры против действующих правителей. Благодаря общей цели они отличаются более тёплыми отношениями, чем представители других котерий Вентру, однако, с другой стороны, их трудно назвать настоящими союзниками. Скорее они лишь поддерживают контакты, обмениваясь ресурсами или знаниями, необходимыми для решения общих проблем – не более того.

Котерии Дэва

В отличие от других вампиров, Дэва часто объединяются в одну группу не из практических соображений, а благодаря эмоциональным симпатиям. Всем им знакомо стремление из ночи в ночь утолять свои страсти, а кроме того, зачастую они просто не могут по-настоящему открыться вампирам из других кланов, поскольку те лишены столь сильных эмоций и не понимают, что движет Суккубами.

Дэва прекрасно известно, что непрерывное взаимодействие с другими представителями своего клана заставляет их только чаще потакать своим порокам.

Некоторые считают это лишь преимуществом, однако в целом большинство Дэва стараются укреплять свою волю (и Волю!) именно для того, чтобы сохранять контроль над своими инстинктами.

Кроме того, стремление многих Дэва к телесным удовольствиям часто подталкивает их развивать физические способности, заниматься спортом и даже осваивать боевые Дисциплины. Последнее означает, что хотя в большинстве своём Дэва и избегают риска для жизни, многие из них со временем становятся самыми опасными Сородичами своего домена – иногда даже этого не понимая.

Чаще всего Суккубы формируют одну из следующих котерий:

- **Светские львы:** Вероятно, самое традиционное объединение Дэва. Такие Сородичи проводят целые ночи на социальных мероприятиях, то посещая чужие, то организуя собственные. Они следят за модными веяниями как среди смертных, так и среди Проклятых, и беспрерывно плетут интриги – во многом лишь для того, чтобы посмотреть, к чему это приведёт. Они могут превратить союзника в противника просто потому, что им надоело с ним играть. В некоторых случаях они пытаются создать что-то красивое, но, как правило, они жаждут лишь новых ощущений. С игромеханической точки зрения они делают всё, чтобы получить высокий Статус и развить Социальные Навыки до предела – возможно, даже без конкретной цели.

- **Дебоширы:** В определённом смысле – прямое развитие предыдущей группы. Дебоширами становятся либо старые Дэва, которым наскучили “примитивные” развлечения их товарищей, либо молодые Суккубы, которые перепробовали всё на свете ещё в человеческой жизни. Как правило, они развлекаются тем, что стравливают вампиров друг с другом, ставят свою жизнь под угрозу или пытаются жертв из числа людей и Сородичей, соревнуясь друг с другом в изобретательности и изощрённости. Большинство вампиров, хоть раз столкнувшись с дебоширами, начинают с подозрением относиться ко всем представителям этого клана. В большинстве случаев владыки домена пытаются поскорее избавиться от таких Дэва – не в последнюю очередь потому, что дебоширы уже практически ничего не боятся и вполне готовы умереть, если перед Окончательной Смертью они успеют изрядно повеселиться.

- **Вдовы:** Ещё одна разновидность Дэва, уставших от жизни. Вдовами (вне зависимости от пола самих вампиров) называют тех представителей клана Дэва, которые открыто признали, что их жизнь потеряла все краски и уже ничто не вызывает у них настоящих эмоций. Фактически каждый из них страдает от своеобразной формы депрессии, порождённой десятками, если не сотнями лет утоления своих страстей и капризов. Как правило, вдовы носят характерную чёрную одежду или покрывают своё тело белыми красками, формирующими узоры на тему смерти и деградации. Другие Суккубы обычно относятся к вдовам как к падшим созданиям, не заслуживающим уважения или даже имени своего клана.

- **Фехтовальщики:** Некоторые Дэва находят способ утолить свои страсти в насилии или спортивном аспекте сражений. Хотя они отличаются исключительной силой, феноменальной скоростью и другими физическими преимуществами перед большинством противников, фехтовальщики редко становятся по-настоящему эффективными бойцами, поскольку они участвуют в боевых действиях для удовольствия, а не достижения результатов, и стараются сделать бой красивым, а не быстрым.

- **Критики:** Многие Дэва участвуют в социальных интригах не для того, чтобы снискать славу или получить определённые блага, а для того, чтобы унижить других. Такие Суккубы стараются узнать об окружающих всё, что только возможно, а если необходимо – исказить информацию и подать её в таком ключе, что их противник окажется изгоем в обществе Проклятых. Далеко не одна котерия критиков встретила Окончательную Смерть от рук Сородича, которого она некогда лишила влияния или места в домене.

Другие виды котерий

Существуют коте́рии, состоящие не из членов определённых кланов, фракций или течений, а из вампиров, сплочённых другими факторами. Вот некоторые из них.

- **Человечность:** Святые и изверги плохо уживаются друг с другом. Иногда вампиры могут проникнуться симпатией друг к другу, даже несмотря на все свои политические, религиозные и философские разногласия, лишь потому, что знают, на что они способны – или, напротив, на что они никогда не пойдут.

Вампиры, поддерживающие свои прежние человеческие принципы или даже старающиеся вести себя нравственнее, чем в жизни, часто сталкиваются с непониманием или насмешками в обществе других Проклятых. Поэтому они вынуждены полагаться лишь друг на друга, иногда вырабатывая собственные философские догмы, помогая товарищам оправиться от последствий безумия или стараясь найти путь к Голконде.

Грешники часто живут одной ночью, стараясь насладиться всем, что предлагает им Реквием, потому что знают, что рано или поздно их заберёт смерть.

- **Возраст:** Сородичи, Обращённые в Викторианскую эпоху, имеют куда больше общего друг с другом, чем с собственными потомками, выросшими в век информационных технологий. Вампир, переживший Французскую революцию, будет совершенно иначе смотреть на жизнь, чем его товарищ по ковенанту, воспитанный культурой хиппи. Иногда это означает, что вампиры, которые в первые годы после Обращения были готовы биться друг с другом насмерть, спустя столетие объединяются в необычайно сплочённую группу, зная, что более молодые Сородичи видят в них лишь пережиток какой-то давней эпохи.

- **Одиночество:** Некоторые Сородичи оказались за пределами традиционного общества Проклятых из-за своих преступлений, неординарных взглядов или особенностей родословной. Даже если они не имеют ничего общего друг с другом, их объединяет необходимость хоть время от времени встречаться с другими разумными существами. Более того, многие из них лелеют надежду вернуться в коллектив, некогда их отвергший. Хотя эти союзы обычно не длятся долго, если им действительно удастся отвоевать себе место в сообществах кровососов, в дальнейшем они смогут объединиться уже по другим причинам.

- **Маленький город:** Хотя современные мегаполисы могут вместить не только десятки, но и сотни вампиров, в некоторых городах хватает места только для считанных единиц. Поэтому иногда коте́рия формируется лишь потому, что единственной альтернативой для её участников было бы одинокое существование, полное тревог, бед и опасностей.

- **Могущественный противник:** Как уже описывалось ранее, некоторые коте́рии формируются только для устранения определённой угрозы или противника. Как только проблема решается – или как только члены коте́рии приходят к выводу, что не способны выстоять в этой борьбе, – коте́рия распадается. В редких случаях она продолжает существовать потому, что её участники находят причины (личные или внешние) поддерживать коллективную работу и дальше.

- **Изгнание:** Фактически – развитие идеи “одиночество” с той оговоркой, что такая коте́рия формируется из вампиров, у которых практически нет шансов искупить свою вину перед городом. Эти Сородичи обречены буквально из ночи в ночь биться за выживание, и история может быть даже посвящена их последним ночам. С другой стороны, иногда влиятельный старейшина выбирает одного-двух членов коте́рии, позволяя им вернуться в общество Проклятых, в то время как остальным становится ещё труднее вести борьбу за выживание без прежних союзников.

Глава вторая: Ордо Дракул

Было время, когда Семейные Встречи проводили ежегодно, а теперь от праздника до праздника проходят десятки и десятки лет.

— Ну что ж, — крикнул кто-то, — увидимся в Салеме в 2009 году!

Рэй Брэдбери, “Из праха восставшие”.

Для того чтобы стать одним из Драконов, Сородичу необходимо найти наставника. Тем не менее, поскольку мало кто из вампиров открыто заявляет о своей принадлежности к ковенанту, ещё до вступления в орден многие Сородичи начинают самостоятельно изучать природу вампиров и преодолевать свои слабости. Фактически это становится первым испытанием новичка: он должен продемонстрировать свою готовность изучать сверхъестественное состояние Проклятых на протяжении целой вечности. Неудивительно, что лишь самые приспособленные из них получают приглашение в орден.

Тем не менее, новичок не обязан заниматься этим трудом в одиночку. Иногда история котерии Ордо Дракул начинается ещё до того, как ей вообще становится известно о существовании ковенанта. Так, несколько Сородичей могут объединиться в котерию лишь потому, что они видят друг в друге единомышленников, желающих понять, в каком мире они оказались – и лишь потом встретить наставника.

Психология

Многие котерии Ордо Дракул представляют собой группы адептов, проходящих обучение у одного наставника. Иногда к котерии новичков может присоединиться уже достаточно опытный вампир, который разорвал отношения со своим наставником (или попросту потерял его), однако не хочет присоединяться к котериям других ковенантов.

Другие котерии формируются под воздействием неблагоприятных обстоятельств. Например, в городах с прочной властью Ланцеа Санктум к представителям Ордо Дракул могут относиться с подозрением или неприязнью – а это значит, что членам ордена придётся держаться вместе, даже если в другой обстановке они не смогли бы найти друг с другом общий язык. В других случаях неонатов ордена собирают в одну котерию для того, чтобы она выполняла определённую задачу на отдельно взятой территории. Говоря простым языком, хотя представители Ордо Дракул часто стремятся к общим целям, многие из них вынуждены вступать в котерии не потому, что им это по душе, а потому что иначе будет гораздо хуже.

Кровавые кованы

Котерии Ордо Дракул условно подразделяются на шесть типов. Обратите внимание, что далеко не каждую группу Драконов можно отнести непосредственно к одному из них: речь идёт только об архетипах, а не обязательных формированиях. В самом ордене котерии именуются “кровавыми кованами”.

Ученики

Вероятно, самая распространённая разновидность котерий ордена. В такой группе состоят несколько неонатов или даже более старых вампиров, которые, однако, присоединились к ордену лишь недавно. Ученики могут примкнуть к котерии по разным причинам: кто-то надеется спастись от своего Реквиема, других влекут знания, третьи жаждут освоить Кольца Дракона. Вне зависимости от мотивации, все ученики ищут наставника. Это может быть труднее, чем кажется на первый взгляд, потому что действующие члены Ордо Дракул – то есть потенциальные наставники – предпочитают наблюдать за работой учеников издали, не давая им знать о себе и оценивая их со

стороны. Только если они убедятся, что их устраивает поведение такой котерии, они свяжутся с ней и предложат своё покровительство.

Примечательно, что если в котерии появляется явный лидер, действующие члены ордена относятся к нему скорее с подозрением, чем с одобрением. Представителям Ордо Дракул прекрасно известно, что многие “лидеры” не столько ищут знаний, сколько пытаются занять господствующее положение над другими. Безусловно, таким вампирам находят своё применение в пределах ордена, однако в целом наставники предпочитают работать с котериями, члены которых держатся на равных и объединены жаждой знаний, а не харизмой и лидерскими чертами их предводителя.

Некоторые котерии получают предложение вступить в орден, даже не зная о его существовании – например, громко обсуждая вопросы своего Реквиема со старейшинами в Элизиуме. Тем не менее, даже если вампиры не будут знать об ордене, они всё равно должны будут заниматься деятельностью, присущей всем ученикам Ордо Дракул.

После обнаружения наставника большинство учеников формируют котерию другого типа.



Созданные котерии

Иногда члены Ордо Дракул осознанно обращают нескольких смертных, сразу объединяя их в котерию учеников. Обычно это делается для того, чтобы проследить шаг за шагом за изменением психологии смертного при его превращении в вампира. Разумеется, самим неонатам об этом не говорят. Никому не понравится мысль о том, что он стал кровососущим чудовищем лишь потому, что кому-то захотелось поставить на нём психологический эксперимент.



Расследования и наука

Многие котерии посвящают свою деятельность изучению определённых вопросов – не обязательно сверхъестественных. Одни изучают историю человечества, пытаясь узнать, какую роль в ней играли вампиры. Другие сосредоточены на изучении живых организмов. Третьи занимаются вообще всем, что интересует их в текущий момент.

Эти котерии чаще всего встречаются в городах, обладающих большим влиянием Ордо Дракул, поскольку для продуктивной научной деятельности вампирам необходимо знать, что их не будут преследовать на каждом шагу в попытке похитить их знания.

Кроме того, эти котерии чаще других принимают в свои ряды представителей других ковенантов. До тех пор, пока “чужаки” готовы делиться знаниями и собирать ценные материалы, члены этих котерий могут не беспокоиться, чем ещё они занимаются или в каких богов они верят.



Жадность

Почти все исследовательские котерии Ордо Дракул следуют принципу разделения знаний. Как только один из членов котерии узнаёт что-то новое, он обязан сообщить об этом остальным, чтобы не мешать научному прогрессу всего ковенанта. Тем не менее, многие последователи ордена справедливо опасаются, что если они будут слишком охотно делиться открытиями, товарищи смогут обойти их как в знаниях, так и в освоении Колец Дракона, используя их собственные наработки.

Только в котериях, регулярно рискующих жизнью, обмен знаниями носит открытый и постоянный характер, поскольку каждый вампир в такой группе заинтересован в том, чтобы его товарищи беспрерывно наращивали свою мощь.





Гнёзда Вирма

Время от времени лидеры ковенанта отбирают лучших исследователей из нескольких котерий и объединяют их в одну временную группу, задачей которой становится изучение крупной мистической аномалии – так называемого “Гнезда Вирма”.

Обычно такая группа распадается сразу по завершении исследования, поскольку каждый её участник хочет вернуться к друзьям. Но если у её членов получится хорошо сработаться, они могут продолжить совместную деятельность, целиком покинув состав своих прежних групп. Впрочем, верно и обратное: иногда члены группы начинают столь явно соперничать, что разваливают эту временную котерию прежде, чем ей удастся выполнить поручение ордена.



Практическая философия

Существуют котерии, посвятившие свою жизнь непрерывному изучению Колец Дракона. Сородичи, состоящие в таких группах, меньше всего склонны к книжной работе, техническим изысканиям и ораторским дебатам. Большую часть времени они проводят за экспериментами, в которых подопытными обычно становятся они сами.

Эти Сородичи пытаются узнать, как долго они могут пребыть под солнечными лучами, как быстро – выйти из торпора, с какой эффективностью они могут противостоять своему Зверю и так далее. В определённом смысле они обладают самым “приключенческим” подходом к выполнению задач ордена, хотя время от времени им всё равно приходится отложить практические вопросы и попытаться подвести теоретическое обоснование под свои открытия.

Военные группы

В отличие от других ковенантов, позволяющих боевым группам формироваться самостоятельно, лидеры Ордо Дракул чаще всего заранее отбирают самых агрессивных членов своего ордена, чтобы объединить их в котерию в момент опасности. Иногда такие группы формируются лишь на определённое время, однако чаще всего сам факт *потребности* ордена в боевых котериях означает, что над ковенантом нависла серьёзная угроза, для устранения которой нужны долгие годы. Поэтому многие военные группы действуют на протяжении длительных промежутков времени, изучая боевые искусства или осваивая особые формы Колец Дракона.

Это ещё одна разновидность котерий, охотно принимающих в свои ряды представителей других ковенантов. Ещё одной особенностью военной группы считается почти обязательное наличие *исповедника* – вампира-психолога, задачей которого является проведение бесед с членами боевой котерии для выявления их нравственного состояния. Если исповедник подозревает, что определённый вампир начинает утрачивать свою Человечность, он сообщает об этом лидерам ковенанта, которые, в свою очередь, решают, оставить ли такого вампира в группе или назначить его на другую позицию.



Палачи

Некоторые боевые котерии предназначены не столько для проведения военных операций, сколько для устранения лиц, неугодных лидерам ковенанта. Чаще всего такими лицами оказываются бывшие члены ордена, владеющие секретами, о которых попросту не должны узнать последователи других ковенантов.

Палачи действуют по тем же принципам, что и военные котерии, за исключением двух особенностей. Во-первых, им предоставляют как можно больше информации о жертве, и если речь идёт о перебежчике, то лидеры ковенанта обязательно расспрашивают о нём его

бывшего ученика или наставника. Во-вторых, как только группа выполняет задание, её членов щедро вознаграждают и распределяют по разным котериям, не позволяя регулярно встречаться друг с другом. В сущности, иногда старейшины ордена даже используют навыки Доминирования для того, чтобы стереть воспоминания об операции из сознания палачей.



Хранители

Ещё одной разновидностью боевых котерий считаются группы хранителей – членов ордена, посвятивших себя защите определённых зданий, участков и других мест, наделённых мистической силой. Хотя иногда хранителям разрешают исследовать места, которые они охраняют, чаще всего руководство ордена поручает им лишь следить за сохранностью территории, не пытаясь разгадать её тайны. Это делается для того, чтобы хранители не попытались присвоить себе мистические ресурсы, которыми может их обеспечить доверенное им место. Неудивительно, что иногда хранители начинают неофициальное расследование, пытаясь понять, что им поручили защищать, или надеясь использовать своё положение в корыстных целях.

Иногда хранителям доверяют следить за сохранностью не обычного места, а убежища Когайона. Само собой, это считается величайшей честью и заставляет других вампиров (иногда даже за пределами ковенанта) относиться к словам таких хранителей как к воле самого Когайона.

Не стоит и говорить, что хранителями могут стать только самые доверенные члены ордена, чаще всего обладающие определённым статусом (и Статусом!) в пределах своего ковенанта.

Дипломаты

Дипломатами чаще всего становятся те члены ордена, которым плохо даётся исследовательская деятельность, но которые обладают развитыми социальными или политическими способностями. Как правило, дипломаты ведут дела с представителями других ковенантов. Также они работают на благо всего местного общества Проклятых в тех случаях, когда лидеры Ордо Дракул хотят отблагодарить Князя или других вампиров за предоставленные им привилегии. Например, если Князь позволит ордену организовать Элизиум в месте, обладающем мистической силой, дипломатам могут поручить сделать этот Элизиум как можно более привлекательным и удобным местом для здешних Сородичей.

Методология

Последователи Ордо Дракул стараются избегать “проверенных” методов работы, поскольку использование одних и тех же подходов к решению проблем делает их предсказуемыми и мешает осваивать новые технологии, инструменты, виды работы и так далее.

По-настоящему устойчивыми считаются следующие тактики и принципы:

- **Изучай, затем действуй:** Члены ордена стараются узнать всё о текущей проблеме, загадочном месте или потенциальной угрозе, прежде чем переходят к устранению опасностей и освоению новых территорий. Хотя иногда это означает, что они проводят длительный анализ данных или организуют лабораторную работу, нередко им приходится заниматься и полевой деятельностью, физически изучая необычные места или проводя вскрытия неизвестных существ.

- **Используй все доступные средства:** В ордене действует негласное правило, согласно которому вампир может и *должен* нарушать правила, если в конечном итоге это принесёт плоды для всех окружающих. Лидеры ковенанта не просто закрывают глаза на преступления своих подчинённых, но и подначивают их нарушать законы (как смертных,

так и вампиров) с единственным условием: те должны быть готовы к последствиям. Они могут заключить союз с оборотнями, но должны знать, как остановить их в случае предательства. Они могут отравить стадо Князя для его ослабления, но должны заранее подготовить алиби себе и другим членам ордена.

- **Умей терпеть:** Современные вампиры, привыкшие к непрерывной смене событий, часто пытаются достичь своих целей здесь и сейчас. Старейшины учат их терпению и готовят к принятию того обстоятельства, что иногда для получения желаемого вампиру приходится ждать годы, десятилетия или даже века. Это не означает, что Драконам мешают идти на риск, когда он оправдан. Тем не менее, уже упомянутый принцип “изучай, потом действуй” часто подразумевает по-настоящему длительное изучение проблемы перед её решением.

Испытания

Реквием любого Сородича представляет собой череду испытаний, многие из которых могут оказаться для него роковыми. Тем не менее, некоторые испытания в Ордо Дракул носят совершенно формальный характер, и каждый Дракон должен быть готов к неожиданным вызовам своему интеллекту, решительности и силе.

- **Кольца Дракона:** Одним из таких формальных испытаний считается развитие Колец Дракона. Прогресс в изучении этой неординарной Дисциплины называется кризалисом. Если Рассказчик и игроки хотят подробно изобразить кризалис в истории, они могут воспользоваться специальной системой, которая требует отыграть процесс обучения вместо автоматического “повышения уровня” Дисциплины. Согласно этой системе, приобретение нового яруса Колец Дракона стоит вложения 6 очков опыта (помноженных на новый уровень Дисциплины) вместо 7, однако игрок должен совершить яркое действие, показывающее, как он пытается освоить эту способность, а после этого пройти проверку Решительности + Оккультизма.

В случае провала вампир утрачивает все очки опыта, не приобретая новый уровень Дисциплины. В случае успеха – осваивает новое Кольцо Дракона без каких-либо проблем.

В случае *полного провала* он утрачивает по 1 очку опыта за каждое Кольцо Дракона, которое он уже освоил к этому моменту, или ослабляет свою Волю на 2 уровня, потому что его вампирская природа из всех сил сопротивляется изменению. В обратном случае персонаж утрачивает эти уровни Колец Дракона и должен осваивать их заново. В качестве альтернативного варианта он просто не получает нового уровня Дисциплины и теряет затраченные очки опыта, однако вдобавок начинает страдать от эффекта, противоположного тому, которого он пытался достичь благодаря новому Кольцу Дракона. Например, если он хотел избавиться от необходимости вкладывать очки крови для пробуждения, полный провал заставит его вкладывать сразу по *два* очка крови для пробуждения с наступлением темноты. Если он хотел приучить свой организм насыщаться кровью животных вне зависимости от своей Силы Крови, он может обнаружить, что отныне его насыщает только кровь других Проклятых – опять же, вне зависимости от Силы Крови.

В случае *исключительного успеха* персонаж начинает интуитивно понимать принцип действия этого Кольца Дракона, что позволяет ему осваивать его дальнейшие уровни без проверок.

- **Праведный гнев:** Ордо Дракул нередко сталкиваются с противниками из других ковенантов, пытающихся похитить их знания (в первую очередь – всё те же Кольца Дракона) или считающих членов ордена святотатцами, пренебрегающими “дарами вампиров” в попытке стать кем-то ещё. Хотя у них хватает и союзников, время от времени котериям ордена приходится заниматься дипломатической, шпионской или даже военной деятельностью, защищая свои секреты и даже жизни.

- **Человечность:** Постоянное взаимодействие со сверхъестественным миром и необходимость проводить жестокие эксперименты на живых (или разумных) существах

часто приводит к увяданию Человечности членов ордена. Для решения этой проблемы Ордо Дракул создали роль исповедника – психолога, следящего за эмоциональной и нравственной стабильностью других вампиров. Сам исповедник обязан воздерживаться от развития Колец Дракона, поскольку это предполагает проведение всё тех же экспериментов и, соответственно, риск нравственного разложения. По этой причине исповедники достаточно редки: мало кто из вампиров готов следовать философии ордена, но отказываться от его величайших благ.

Вне зависимости от того, есть ли в котерии исповедник, каждый член Ордо Дракул в той или иной степени чувствует отчуждение от обычных людей. А это может стать темой полноценной истории.



Исповедники в игре

Если кто-либо из игроков готов взять на себя обязанности исповедника, его персонаж должен отказаться от развития Колец Дракона (теоретически игрок может заявить, что его персонаж уже получил несколько уровней этой Дисциплины *до того*, как стал исповедником, однако к началу игры он всё равно должен отказаться от попыток обрести ещё большее могущество).

Задачей этого персонажа становится проведение нравственных и психологических бесед с членами своей котерии. Если персонаж другого игрока совершает преступление и утрачивает очко Человечности, он может рассказать исповеднику о том, что он чувствует. Если исповедник найдёт слова, мотивирующие его товарища на возвращение к нравственному поведению, стоимость повышения Человечности для преступника сократится на 3 пункта. Если преступник утратил несколько уровней Человечности, он может участвовать в беседах и дальше (даже по несколько раз за сессию), чтобы получить скидку и на восстановление других уровней Человечности.



Статус

Последователи Ордо Дракул меньше других вампиров заинтересованы в приобретении политического влияния на домен. Они исследуют вопросы самих вампиров и сосредоточены на саморазвитии. По большому счёту, орден начинает стремиться к власти только тогда, когда другие ковенанты мешают ему заниматься своей деятельностью. Ирония заключается в том, что иногда члены Ланцеа Санктум или других ковенантов, считающих Ордо Дракул сектой отступников, провоцируют орден на столь активное сопротивление, что в конечном счёте Драконы свергают местную власть и захватывают домен.

В городах, принадлежащих ордену, Драконы чаще всего стараются тайно влиять на все сферы деятельности как смертных, так и других вампиров. Всё, что им нужно – это широкая ресурсная база для продолжения исследований и гарантия, что другие Сородичи не будут им мешать.

Существует одна любопытная особенность, связанная с городами, которыми правит орден. Драконам хорошо известно, что сверхъестественные аномалии чаще всего возникают в тех местах, в которых смертные сами верят в существование мистических сил. По этой причине Драконы не просто меньше соблюдают Маскарад, чем представители других ковенантов, но и порой формируют котерии, задачей которых становится грамотное и точечное нарушение Маскарада, которое заставит смертных поверить в существование тайных сил, однако не приведёт к активной охоте на чудовищ.

Вражеская территория

Как правило, члены ордена не афишируют своё присутствие в домене. Разумеется, *в большинстве случаев* Князь знает о том, что на территории города действует Ордо Дракул, и может даже потребовать от членов ордена оказания определённых услуг взамен на позволение заниматься своими делами. Однако в целом Драконы не любят рассказывать окружающим о своих целях. Они понимают, что стремление к изменению своей сущности часто кажется другим Сородичам странным, неправильным или даже кощунственным, а потому избегают возможных конфликтов и социального клеймения.

Ниже описано, какой подход выбирает типичная котерия Ордо Дракул при столкновении с членами других фракций.

Инвиктус

До тех пор, пока Драконы не нарушают Маскарад и соблюдают остальные законы Сородичей, Князю едва ли будет дело до группы мирных исследователей и философов. В некоторых случаях члены Инвиктус даже обращаются к Ордо Дракул за советами по духовным или паранормальным вопросам.

Если котерия начинает обретать власть в домене Инвиктус, Князь обращает на неё всё больше внимания. Возможно, он будет ограничиваться назойливыми вопросами вроде: “Что может быть ценного в этом старом доме?” Возможно, он прикажет Шерифу следить за котерией. А возможно, он пресечёт её деятельность косвенными методами: например, передав старый дом в ведение своему Регенту.

Картианцы

У ордена много общего с Картианцами: они уважают силу индивидуальной личности, избегают слепого подчинения традициям, стараются адаптироваться к новым веяниям и учат своих неонов всегда заниматься полезной деятельностью вместо того, чтобы участвовать в бесцельных интригах.

Тем не менее, Картианцы мечтают забрать власть у тиранов и аристократов, чтобы распределить её поровну между всеми вампирами, в то время как орден вполне готов уживаться даже с жестокими и деспотичными правителями, если те не мешают им заниматься саморазвитием и просвещением.

Колдовской круг

Хотя Драконы стремятся изменить свою сущность при малейшей возможности вместо того, чтобы превозносить “тёмные дары” вампиризма, сам факт существования кровавой магии Аколитов вызывает у них жгучий интерес к практикам Колдовского круга. По этой причине Драконы делают всё, чтобы увидеть собственными глазами, а при возможности и изучить ритуалы Аколитов. Для этого они прибегают к любым доступным средствам, от шпионажа и дипломатии до захвата служителей Колдовского круга. Сам Колдовской круг реагирует на интерес Ордо Дракул так, как этого требуют личные убеждения конкретных Аколитов. Некоторые могут пригласить Драконов на проведение ритуала взамен на советы или услуги. Другие могут объявить Ордо Дракул войну, как только услышат об их появлении в домене.

Ланцеа Санктум

В большинстве случаев члены Ланцеа Санктум считают Драконов еретиками. Вместо того чтобы принять свою сущность (и волю Творца), Драконы пытаются изменить своё положение, нередко даже отрицая существование Бога и объясняя существование вампиризма с научной точки зрения. В целом Ланцеа Санктум относятся к Ордо Дракул как к секте еретиков. Готовы ли они терпеть деятельность Драконов в своём домене, зависит уже от личности конкретных членов Ланцеа Санктум. Как правило, в городах,

находящихся в ведении этого ковенанта, Драконы и вовсе стараются действовать незаметно, иногда даже притворяясь кем-то ещё.

Глава третья: Картианское движение

Политика не имеет никакого отношения к морали.
Никколо Макиавелли.

В отличие от других Сородичей, Картианцы часто считают котерии не просто временными объединениями, а настоящими содружествами или братствами. Создание котерии помогает им сплотиться и обеспечить друг другу защиту от более традиционных фракций. Кроме того, учитывая, что значительная часть Картианцев представлена неонатами, именно коллективная работа позволяет им выжить и сделать себе имя в домене.

Картианцы отличаются от других ковенантов ещё и тем, что их котерии часто поддерживают тесный контакт друг с другом, иногда даже формируя огромные объединения, действующие по всему домену. Невзирая на стереотипное изображение Картианцев как угнетённых и неопытных Сородичей, в некоторых городах мира они даже сумели прийти к власти, год за годом отнимая ресурсы у старейшин именно благодаря сплочённой работе множества котерий.

Тем не менее, важно понимать, что философия Картианцев не имеет ничего общего с альтруизмом. Они вынуждены работать вместе, чтобы спастись от манипуляций, интриг или даже прямой агрессии других вампиров. Хотя большинству из них свойственно поддерживать тёплые отношения в группе (что мало присуще членам других ковенантов), они не обязаны быть друзьями или испытывать друг к другу подлинное сочувствие. Картианцы жаждут освободиться, и нередко путём восстания. Это означает, что они должны по возможности доверять друг другу и заступаться за своих товарищей. Однако это не избавляет их от хищнических инстинктов любых Сородичей, особенно когда речь идёт о Картианцах, набравших достаточное влияние, чтобы занять официальную должность в домене. Недаром многие старейшины из числа Картианцев в конце концов примыкают к другим ковенантам или начинают действовать их методами.

Психология

Картианцы активно поддерживают коллективную деятельность и с подозрением относятся к одиночкам, считая, что они могут потерять контакт с другими членами ковенанта и со временем забыть идеалы собственной фракции. В целом они собираются в котерии для защиты и достижения самых разнообразных целей, однако хватает и Картианцев, формирующих товарищеские ячейки по другим причинам.

- **Страх:** Как говорил Бенджамин Франклин, “Если мы не будем держаться вместе, то нас повесят поодиночке”. Многие котерии Картианцев сформировались прежде всего потому, что альтернативой была бы попытка бороться с враждебным миром один на один. Это не означает, что их участники не будут иметь друг с другом ничего общего, кроме стремления к выживанию, однако во многих случаях страх Окончательной Смерти оказывается единственным *неизменным* фактором, объединяющим друг с другом даже самых непохожих вампиров.

- **Идеализм:** Самые фанатичные среди Картианцев ставят идеалы своего движения выше собственных целей и интересов. Такие Сородичи готовы работать вместе даже вопреки личным разногласиям, считая своей задачей распространение философии ковенанта в обществе Проклятых.

- **Эффективность:** Многие котерии Картианцев знают, что если они не будут стоять друг за друга, в конечном счёте даже временные достижения и победы ни к чему не приведут. Сородичи, состоящие в таких котериях, обычно стараются мыслить о себе как о

единой группе, а не как собрании индивидов. Метафорически выражаясь, они должны забыть местоимение “я”, заменив его гордым, сплочённым “мы”.

Внутренние разборки

Несмотря на общую цель, Картианцы по-разному видят способы её достижения. В их рядах встречаются не только голуби мира (ораторы и дипломаты) и ястребы войны (революционеры и анархисты), но и фанатики, готовые идти буквально *на что угодно*, если это поможет им свергнуть старейшин и перевернуть всё сообщество Проклятых вверх дном. Даже сравнительно мирные Картианцы иногда признаются, что не готовы терпеть ещё столетие, дожидаясь, пока лидеры их домена сами передадут им власть или пока дипломаты их ковенанта добьются влияния на политическую обстановку в городе. Иными словами, на каждую группу Картианцев, пытающихся решить вопрос разговорами и интригами, приходится хотя бы один безудержный революционер, который собирается устроить кровавый переворот – и сделать это *сейчас*.

Из-за действий таких Картианцев часто страдает весь ковенант, особенно если им (очевидно) не удаётся провести революцию и уничтожить всех, кто мог бы затаить злобу на всю их фракцию. С сюжетной точки зрения это означает, что игроки должны регулярно сталкиваться с котериями других Картианцев, действующих совершенно иными, подчас даже противоположными методами, чем те, которых придерживаются сами протагонисты.

Философия

Картианцы – единственные среди Проклятых, официально (и зачастую достаточно искренне) считающие всех вампиров равными с момента Обращения. В их глазах, даже самый омерзительный неонат Носферату имеет те же права, что и древний Князь Дэва. На уровне котерии это приводит к отсутствию хоть сколько-нибудь формальной иерархии. В большинстве случаев котерия Картианцев представляет собой малоорганизованную группу идеалистов, каждый из которых волен заниматься тем, чем хочет.

И из этого хаоса рождается величайшая сила их ковенанта: каждый из них участвует в деятельности котерии потому, что сам этого хочет. Если вампиру перестают нравиться методы действия его группы, он просто выходит из её состава и примыкает к другой. Никто не имеет права его задерживать или отдавать ему приказы, которые он не хотел бы выполнить. Что бы ни случилось, он знает, что над ним нет абсолютных лидеров и командиров, которые могут наказать его за неповиновение. В сущности, сам факт его присоединения к определённой котерии означает, что он искренне согласен с её образом жизни, целями и культурой. В глазах многих Картианцев, возможность заниматься интересующей их деятельностью вместе с другими единомышленниками достойна того, чтобы бороться за свой ковенант до конца – иногда даже под угрозой Окончательной Смерти.

Организация котерий

Ещё раз следует уточнить: Картианцы практически никогда не вступают в котерии по чьей-либо указке. В каком-то смысле словосочетание “формирование котерии” кажется им невозможным оксюмороном, поскольку они не пытаются сформировать свою группу. Вместо этого они просто следуют своим идеалистическим или инстинктивным порывам и занимаются всем, что им нравится – и уже потом обнаруживают, что работают вместе с другими вампирами, посвятившими свою жизнь тем же задачам.

Даже если они собираются в единую группу осознанно, а не по воле случая, мотивы формирования такой котерии будут разниться от одного Картианца к другому. Например, Дэва может пригласить в свою котерию Носферату потому, что так он сможет продемонстрировать свою веру в равноправие всех вампиров. В свою очередь, Носферату примет его предложение потому, что захочет быть рядом с социально активным Сородичем. Между тем, их подруга из клана Мехет может позвать в котерию Гангрела,

полагая, что их группе не помешает Сородич с развитыми физическими способностями, в то время как Гангрел примет её приглашение из сексуального интереса. Говоря простым языком, Картианцы формируют котерии по тем же принципам, что и представители смешанных котерий, с той оговоркой, что они реже собираются вместе по необходимости и чаще преследует личные интересы.

Что мешает такой котерии развалиться после первого же серьёзного конфликта интересов? Принцип отбора. Если большая часть котерии хочет одного, а меньшинство желает другого, меньшинству попросту предлагают уйти. Это не только устранил проблему для котерии, но и позволит самому меньшинству найти более подходящую группу.

Само собой, иногда в пределах котерии появляется неофициальный лидер: более старый, опытный или харизматичный Сородич, умеющий склонить других членов котерии к выполнению определённых действий. Как правило, Картианцы не дают таким лидерам официального титула, однако они могут обращаться к этим Сородичам за советом в трудных ситуациях. Лидер *обязан* обсуждать свои решения со всей группой, однако, коль скоро он уже обладает влиянием, статусом и социальными навыками, необходимыми для управления котерией, иногда члены группы даже не требуют от него объяснений и просто ждут, когда он скажет, что делать.

Не стоит и говорить, что такие лидеры встречаются редко. Большинство Картианских котерий не имеют единого предводителя и ограничиваются распределением ролей, исходя из навыков отдельных вампиров. Например, они могут назначить Вентру своим представителем в Элизиуме, а для взаимодействия со смертными использовать Дэва, владеющего широкой сетью контактов среди людей – но, скорее всего, они не будут выбирать одного конкретного Картианца, который будет представлять их группу на *всех* социальных мероприятиях.

Цикличное руководство

Одной из самых неординарных форм управления котерией считается метод цикличного руководства, при котором каждый член группы получает полномочия лидера на короткий срок – как правило, на неделю. Безусловно, даже тогда он должен основываться на интересах и пожеланиях своих товарищей, однако в целом предполагается, что котерия будет выполнять требования своего лидера.

Только если *все* члены группы выступают против решения лидера, группа получает “законное” право отказаться от следования его указаниям. Обычно это означает, что группа забирает у текущего лидера права на управление котерией, передавая их следующему. Оступившийся лидер получает время на осмысление своей ошибки, а также на принесение извинений.

Само собой, целая череда ошибок приводит к тому, что лидеру предлагают покинуть группу и присоединиться к другой котерии.

Жертвы

Картианцы практикуют регулярное принесение жертв своему движению – в самом широком смысле этого слова. Время от времени видные деятели ковенанта открыто призывают других Картианцев совершить жертвенный поступок во благо всей фракции.

Например, членов определённой котерии могут попросить уничтожить своё убежище, симитировав нападение на город, чтобы отвлечь внимание Шерифа от преследования Картианцев. Или влиятельному Регенту, состоящему в Картианском движении, могут предложить открыть свою территорию для всех Картианцев, чтобы они смогли беспрепятственно кормиться и восстанавливать силы. Или, возможно, *всем* Картианцам будет предложено пожертвовать определённую сумму для оплаты дорогостоящего проекта.

Любой Картианец имеет полное право отказаться от принесения жертвы. Проблема в том, что окружающие имеют такое же право в дальнейшем отказывать в помощи уже ему самому. Например, если Регент не захочет пускать на свою территорию других участников ковенанта, никто не вправе оспорить его решение. Тем не менее, он должен быть готов к тому, что в скорейшем времени от него отвернутся даже прежние союзники.

Отказ от жертвоприношения может привести и к менее значительным последствиям, если окружающие понимают, как сложно было бы удовлетворить подобную просьбу. Например, если котерия не захотела уничтожить своё убежище, вполне возможно, что другие Картианцы начнут показательно игнорировать их слова, выходить из комнаты при их появлении или открыто высмеивать их на собраниях, однако едва ли это приведёт к прямым конфликтам между котерией и другими участниками движения.

Картианские идеологи не скрывают, что эта практика носит искусственный характер. Бесспорно, некоторые жертвы со стороны Картианцев действительно необходимы для достижения целей фракции, однако создатели этой практики отталкивались от другой идеи. По их убеждению, лишь регулярно требуя друг от друга продемонстрировать свою преданность ковенанту, Картианцы могут добиться эмоционального вовлечения всех участников своего движения в процесс непрерывной борьбы. Котерия, многим пожертвовавшая ради победы своего ковенанта на местной политической арене, имеет куда меньше причин отказаться от дальнейшего участия в деятельности Картианцев. В сущности, с каждой жертвой она лишь сильнее жаждет победы своего ковенанта – а если она пожертвует *всем*, у неё даже не будет иного выбора, кроме продолжения борьбы.

С игромеханической точки зрения игрокам предлагается время от времени жертвовать очками своих Преимуществ, буквально вычёркивая их из листа персонажа и функционально передавая их ковенанту. Например, передача денег может понизить значение Ресурсов, словесная провокация старейшины скажется на Городском Статусе, а готовность подпустить к своему Стаду других Картианцев сократит рейтинг одноимённого Преимущества. Взамен игроки могут время от времени получать бесплатные очки Статуса в Картианском движении, хотя в целом Рассказчику рекомендуется постоянно описывать, как жертвенность протагонистов влияет на распространение Картинаского влияния в городе.

Равноправие

Картианцы действительно верят, что все Сородичи должны обладать равными правами. Если бы они не придерживались этого принципа, они давно разошлись бы по другим ковенантам. Тем не менее, члены движения добиваются только *социополитического* равноправия. Никто из них не собирается утверждать, что они видят друг в друге братьев и в философском, моральном или религиозном плане. Они обязаны уважать права всех вампиров, но не обязаны любить их и помогать им при малейшей возможности.

Инновации

Картианцы стараются постоянно общаться с людьми. Хотя отчасти они стремятся к этому потому, что так они избегут падения Человечности (и превращения в извергов или безумцев, которых хватает среди старейшин), во многом контакт со смертными нужен для того, чтобы оставаться в курсе новых подходов человечества к установлению социального порядка. Когда смертные власти принимают новый закон, Картианцы обдумывают, как его можно применить в их ночной жизни. Когда люди рассказывают им, как Интернет помогает объединить друг с другом даже самых непохожих индивидов, Картианцы пытаются создать новую социальную сеть.

Хотя к изучению политических и технологических новшеств больше всего стремятся философы и идеологи ковенанта, даже военные ячейки Картианцев стараются быть в курсе новых стратегий и тактик, разработанных смертными. Путь человеческой цивилизации – это путь непрерывной интеллектуальной эволюции, и Картианцы делают

всё, чтобы использовать наработки смертных (а также собственные открытия) для получения преимущества перед старейшинами и Князьями.

Методология

Из описанных выше принципов можно сделать ошибочный вывод, что Картианцы склонны к индивидуализму. Это не так. Хотя у них и нет явных лидеров, Картианцы делают всё, чтобы оставаться в контакте друг с другом и предлагать помощь нуждающимся котериям. Они не связаны догмами (как Ланцеа Санктум), тягой к абстрактному изучению мира (как Ордо Дракул), традицией слепого подчинения (как Инвиктус) и сугубо личными стремлениями, мешающими коллективной работе (как Аколиты).

Какая бы задача ни стояла перед ними в текущий момент, Картианцы всегда стараются выложиться на полную. Они хорошо понимают – опять же, в отличие от представителей других ковенантов, – что если они предпочтут бездействие или начнут искать компромисс, то им никогда не удастся освободиться из-под гнёта деспотичных старейшин.

В целом философия ковенанта выражается двумя словами: *любой ценой*. Иногда это словосочетание даже используется в качестве универсальной формулы, мотивирующей Картианцев на совершение трудных, рискованных или нравственно неоднозначных действий.

Конечно, даже самые сплочённые группы Картианцев рано или поздно начинают страдать от внутренних противоречий. Чаще всего это касается выбора между сохранением Человечности и достижением революционных целей. Если Картианцы начнут слишком сильно цепляться за нравственные принципы, им придётся отказаться от эффективных методов борьбы вроде убийств, терроризма и социальных интриг. Если они, напротив, станут вести войну против угнетателей, забыв об этических нормах, то в конце концов они рискуют обнаружить, что утратили именно те качества, за сохранность которых они боролись: способность сочувствовать окружающим, умение дружить (а не только сотрудничать), веру в равенство всех Сородичей и так далее.

Практически в каждой котерии встречаются приверженцы обоих подходов.

В целом Картианцы используют следующие подходы к решению еженощных проблем:

- **Коллективная работа:** Таков самый очевидный принцип Картианцев. Если они не будут помогать друг другу, им никогда не достичь победы над деспотами и традиционалистами. Помимо активной взаимовыручки, существующей в пределах одной котерии, Картианцы культивируют в себе готовность всегда прийти на помощь другим котериям. В каком-то смысле этот принцип был выстрадан ими за несколько веков существования ковенанта: когда Движение только возникло, Картианцы часто пытались бороться с врагами поодиночке – с известным результатом. Только жертвуя собственными интересами (а порой и нравственной чистотой) ради других, они могут устранить общих врагов и приобрести новые ресурсы для продолжения борьбы.

- **Связи с людьми:** В отличие от представителей других ковенантов, Картианцы редко *управляют* людьми. Обычно они стараются работать косвенными методами, мотивируя их выполнять действия, нужные ковенанту, вместо того чтобы запугивать или гипнотизировать людей. Там, где Инвиктус покупает лояльность смертных деньгами и властью, Картианцы рассылают листовки с идеологическими манифестами, произносят пламенные речи или добиваются дружбы людей благодаря искренней заботе о них. Это не означает, что они беспокоятся о сохранности таких “союзников” – многие Картианцы используют смертных как удобные инструменты, несколько не отличаясь в этом от членов Инвиктус. Однако следует повторить ещё раз: они не приказывают людям, а заставляют их самих хотеть выполнить то или иное действие. И эта практика действительно окупается. Инвиктус не может *приказать* смертному рисковать своей жизнью, в то время как Картианец может собрать вокруг себя радикальную молодёжь или

религиозных фанатиков, которые сами готовы отдать свои жизни за правое дело. Само собой, Картианцы следят за тем, чтобы их действия не нарушили Маскарад. Поэтому они используют людей в первую очередь для устранения других смертных, работающих в интересах иных ковенантов.

- **Секретные операции:** Картианцы стараются действовать незаметно, подрывая деятельность других вампиров и ослабляя их ресурсные базы, но не афишируя своей причастности к этим событиям. Например, они могут подталкивать рабочие профсоюзы устраивать забастовки или натравливать уличные банды на служителей других вампиров. В этом им помогают два ключевых фактора: численность и клановый состав.

С точки зрения численности нужно отметить, что в Картианском движении состоит огромное количество неонатов. Как правило, городские старейшины и их служители просто не в состоянии отследить деятельность такого количества молодых революционеров.

С точки зрения кланового состава к Движению часто примыкают Мехет и Носферату. Представители обоих кланов отличаются врождённым талантом к скрытности, шпионажу и сбору информации.

- **Терроризм:** Как и другие представители социальных меньшинств, Картианцы часто полагаются на партизанские тактики, которые время от времени перерастают в настоящий терроризм. Хотя это и сказывается на моральных качествах самих Картианцев, они слишком хорошо понимают, что иногда единственный способ обратить внимание старейшин на свои требования – это оставить на пороге Элизиума обугленные тела их гулей. Самыми распространёнными тактиками считается показательное истребление слуг старейшин, а также намёки на готовность использовать пламя (или солнечный свет) против самих вампиров. Например, Картианцы могут разыскать запасное убежище Князя и послать своих смертных агентов обрушить его стены в самый жаркий летний день. Хотя иногда именно террористические методы позволяют Картианцам добиться власти в домене, многие члены ковенанта справедливо опасаются, что слишком частое использование этой тактики может не запугать, а, напротив, сплотить других Сородичей, не желающих отдавать власть над доменом в руки преступников и психопатов.



Коллективы

Время от времени Картианцы объединяются в “коллективы” – организации из нескольких котерий, решающих одну задачу. Такой задачей может быть защита своей территории от посягательств других ковенантов, проведение сложного расследования, улучшение репутации Картианцев во всём домене... или просто захват власти над городскими вампирами.

Хотя другие ковенанты иногда тоже объединяют несколько котерий в одну крупную организацию, как правило, её членам не удаётся достичь взаимного доверия и согласованности действий. В этом смысле Картианцы – единственный ковенант, обладающий организацией “среднего яруса”, занимающей место между котерией и непосредственно ковенантом.

Благодаря единой идеологии и стремлению выжать максимум из подобного объединения члены каждой котерии, вошедшей в коллектив, щедро делятся с окружающими своими ресурсами, знаниями и связями. Как обычно, любой Картианец вправе отказаться от участия в деятельности коллектива, однако, во-первых, это ведёт к понижению его статуса в ковенанте, а во-вторых, большинство Картианцев действительно преданы своему делу, и формирование коллектива обычно кажется им возможностью наконец приблизиться к достижению своей цели одним быстрым рывком.

Возможности коллективов столь широки, что Князя, уже сталкивавшиеся с подобными формированиями, могут даже наказывать видных деятелей Картианского движения (косвенно или открыто) за очередное создание коллектива.

С повествовательной точки зрения формирование коллектива даёт игрокам возможность поучаствовать в крупных социополитических перестановках, не устраивая при этом войну между ковенантами или открытую революцию. Кроме того, Рассказчик может объявить о создании коллектива, чтобы ввести в сложившуюся котерию новых персонажей – например, если появились новые игроки.



Типы котерий

Как уже говорилось, Картианцы практически уникальны в том отношении, что их котерии обычно возникают естественным путём. Отдельные Сородичи могут даже не понимать, что они формируют котерию, и просто встречаться с другими Картианцами, преследующими схожие интересы, пока они не начнут действовать как одно целое.

А это значит, что классическая котерия Картианцев занимается тем, чем им хочется. Как только они достигнут желаемого (или откажутся от текущей цели), ничто не мешает им сменить направление деятельности вплоть до противоположного. Несмотря на это, если смотреть на вопрос глобально, можно выделить несколько крайне условных типов Картианских котерий.

Боевики

Как и другие Сородичи, Картианцы редко прибегают к открытому насилию. Тем не менее, этот ковенант чаще других сталкивается с необходимостью защищать свои интересы от посягательств чужаков и противников (иногда даже мнимых). По этой причине некоторые Картианцы видят свою задачу в своевременном устранении физических угроз, мешающих их ковенанту, а также нанесении точечных ударов для запугивания других вампиров.

Чаще всего боевиками становятся Носферату и Мехет. Они действуют скрытно, активно используют технические новинки и в основном стараются уstrasшить противника, а не вступить с ним в открытое противостояние. Тем не менее, в каждом из перечисленных пунктов существуют свои исключения. Хорошими боевиками становятся Гангрелы и даже Дэва, предпочитающие физическое развитие социальному. Кроме того, некоторые из этих Картианцев действуют не просто открыто, а с особой жестокостью, иногда даже диаблерируя старейшин, вставших у них на пути.

На официальном уровне ковенант осуждает деятельность столь радикальных групп, однако реальность такова, что боевики часто становятся одними из самых опытных и уважаемых групп в домене. А потому *неофициально* Картианцы прекрасно относятся к большинству таких котерий, за исключением самых бесчеловечных и экстремистских.

Боевики редко афишируют свою деятельность, поскольку их операции чаще всего подразумевают открытое противодействие членам других ковенантов. Известны случаи, когда Князя объявляли Кровавую охоту на членов такой котерии сразу после её формирования, не дожидаясь, пока они совершат непростительное преступление. Поэтому типичная группа боевиков выдаёт себя за другую, более мирную котерию.

Диссиденты

Практически в любом домене есть хотя бы одна котерия, продвигающая идеалы Картианцев втайне от окружающих – иногда совершая партизанские вылазки, иногда организуя теракты, а иногда просто распространяя философию Картианцев среди неонатов из других ковенантов.

Чаще всего подобные группы встречаются в доменах, лидеры которых открыто выступают против Картианского движения. В таких городах диссиденты ведут жизнь шпионов и партизан, иногда даже маскируясь под кого-то ещё.

В доменах, в которых действуют и другие группы Картианцев, такие котерии часто состоят из молодых радикалов, которые считают, что остальные члены их ковенанта в чём-либо ошибаются. Например, диссиденты могут считать, что другие Картианцы

недостаточно активно борются за равноправие, или делают это медленно, или вообще движутся неправильным путём.

Самое удивительное заключается в том, что диссидентские группы нередко даже в доменах, принадлежащих самим Картианцам. В таких городах диссидентами чаще всего оказываются молодые Сородичи, считающие Картианцев, стоящих у власти, такими же ослеплёнными традиционалистами или древними тиранами, какими те некогда считали старейшин Инквитус и Ланцеа Санктум.

Иногда это означает, что город, целиком находящийся во власти Картианского движения, распадается на фракции самих Картианцев, борющихся друг с другом по законам военного времени.

Шпионы и диверсанты

Владение современными технологиями и готовность рисковать жизнью ради великой цели иногда заставляют Картианцев участвовать в шпионской деятельности, собирая сведения о Князьях, Регентах, советниках Примогена и Патриархах. Обычно они выдают себя за простых философов и вербовщиков или присоединяются к вражеским ковенантам, чтобы следить за ними изнутри. Большинство таких котерий состоят из вампиров, в жилах которых течёт кровь Мехет или Носферату, хотя во многом это вызвано не врождённым талантом этих вампиров к скрытности, а тем простым обстоятельством, что Картианское движение более чем наполовину представлено вампирами этих кланов.

Иконы

Некоторым котериям удаётся воплотить идеалы Картианского движения, совершив целую череду значимых действий благодаря доверию, взаимовыручке и абсолютной преданности ковенанту. Этот эффект усиливается, если в котерии состоят самые разные вампиры, принадлежащие к разным кланам, этническим группам, религиям и так далее. Чем бы ни занималась такая котерия до приобретения своего легендарного статуса, в определённый момент она становится живым образцом *идеальной* котерии Картианцев. Такие вампиры становятся иконами своего ковенанта.

В отличие от большинства Картианских котерий, эти группы иногда формируются не случайно, а по воле старейшины или другого видного деятеля Картианцев. Например, опытный Картианец может решить, что для вдохновения других членов фракции на активные действия ему нужно собрать вокруг себя котерию таких же умелых и приспособленных Картианцев и показать окружающим, чего может достичь группа вампиров, способных доверять друг другу.

Иконы обладают высоким Статусом в Картианском движении, даже если подобный Статус отражает не официальное положение их котерии в ковенанте, а популярность и степень доверия окружающих. Безусловно, иконы обязаны соответствовать тому образу, который они воплощают. Они должны признавать равных не только друг в друге, но и в остальных вампирах, иногда даже сознательно принимая в свою группу менее приспособленных членов движения. Время от времени они даже приглашают к себе старейшин, показывая, что они борются не против старых вампиров как таковых, а лишь против извергов и тиранов. Если старейшина всё ещё сохраняет в себе приверженность нравственным принципам и готов помогать неонатам вместо того, чтобы использовать их, он может стать примером для других Картианцев и должен быть вознаграждён высочайшим статусом в своей группе.

Философы

Эти Сородичи изучают текущие и исторические формы правления (как в мире смертных, так и в тайном обществе Проклятых). Они стараются понять и систематизировать потребности *всех* местных вампиров и проводят существенную часть времени, беседуя с жителями домена. Кроме того, они стараются приглашать в

собственные котерии представителей всех пяти кланов, а также доступных родословных, чтобы всегда иметь несколько точек зрения на любой вопрос.

Философы не обладают высоким статусом в ковенанте, поскольку редко совершают перевороты, устраняют противников и преодолевают другие трудности. Вместе с тем, именно они определяют идеологию ковенанта в своём домене. Некоторые Картанцы считают философов невоспетыми героями своего движения. Другие подозревают в них тайных манипуляторов, которые только притворяются мирными исследователями.

Журналисты

Некоторые котерии целиком посвящают себя сбору данных о преступлениях, нарушениях Маскарада, интригах и других явлениях, о которых Князь и его прислужники стараются умалчивать. Они задают в Элизиуме вопросы, на которые власть имущие не хотели бы отвечать. Они рассказывают о зарытых трупах. Они показывают улики или зачитывают признания, сделанные служителями вампиров. Они занимаются в равной степени накоплением сведений и их оглашением для того, чтобы показать, как на самом деле выглядит местное общество Сородичей.

Котерии журналистов считаются достаточно редкими, поскольку не всем вампирам хватает смелости раскрывать секреты политической верхушки. Как правило, каждая из подобных групп старается обзавестись влиянием на местный коллектив Проклятых или даже осваивает боевые искусства на случай, если обиженный старейшина попытается им отомстить. И в случае с молодыми котериями, ещё не успевшими сделать себе имя, такая попытка мести не просто возможна, а практически неизбежна.

Вербовщики

Многие Картанцы посвящают себя расширению собственного движения. Свою задачу они видят в поиске новичков (как среди неонатом, так и среди опытных вампиров, недовольных собственными ковенантами). Большая часть такой котерии состоит из общительных, привлекательных и харизматичных вампиров, владеющих навыками психологического программирования. Тем не менее, часто хотя бы один член котерии обладает развитыми боевыми навыками на случай, если он и его друзья окажутся в окружении вампиров, не желающих потерять очередного неоната из-за Картанской пропаганды.

Большинство вербовщиков происходят из кланов Мехет и Дэва: первые лучше разбираются в психологии, вторые способны произвести более приятное впечатление на потенциального рекрута.

Ульи

По-настоящему редким видом котерии Картанцев считается улей – группа вампиров, которые сознательно пытаются быть похожими друг на друга. Они не просто считают всех членов своей группы равными: в каком-то смысле они верят, что единственный способ воплотить идеал своего ковенанта заключается в полном отказе от своей личности и слиянии с окружающими.

Члены улья стараются одинаково говорить, одеваться и мыслить. Они избегают использования имён, вместо этого называя друг друга описательными словами вроде “высокий” или “оратор”. Тем не менее, чаще всего они изучают разные Дисциплины и тренируют разные навыки, чтобы не ограничивать свои возможности слишком сильно. По этой же причине многие из них принадлежат к разным кланам и родословным.

Примечательно, что они могут даже связать себя круговым Винкулумом. Проведя несколько десятилетий в такой котерии, вампир скорее пойдёт на смерть, чем согласится навсегда покинуть свой улей.

Хотя Картианцы считают, что члены улья вольны поступать так, как им нравится (в конце концов, это главный принцип их ковенанта), многие справедливо считают их безумцами и стараются общаться с ними как можно меньше.

Статус

Картианцы делают себе имя, совершая жертвенные поступки во благо своего ковенанта. Последнее означает, что действия, ведущие к повышению статуса в Картианском движении, часто остаются попросту незамечены другими Сородичами.

Хотя Картианцы и выступают за равенство всех вампиров, они не пытаются отрицать, что некоторые Сородичи ведут себя достойнее других и заслуживают большего уважения.

В целом статус отвечает за репутацию или просто известность Картианца в своём ковенанте. Поскольку эти вампиры практически не пользуются официальными должностями и титулами, технически повышение статуса редко приводит к улучшению социального положения Картианцев.

Самые высокие уровни статуса получают или известные неонаты, или служители, или редкие старейшины, воздерживающиеся от манипулирования окружающими. Стоит заметить, что если служители часто хорошо вписываются в ковенант, фактически пользуясь тем же почётом, что и старейшины в других ковенантах, настоящие старейшины часто обнаруживают, что уже слабо понимают заботы и идеалы более молодых вампиров. В сущности, такие вампиры не обладают конкретным образом действий, который можно было бы назвать общим для всех старейшин ковенанта.

Дело в том, что Картианское движение зародилось не так давно, и большинство его старейшин в действительности являются просто опытными революционерами. Тем не менее, даже те из них, кто искренне предан идеалам движения, часто испытывают соблазн воспользоваться своим положением в корыстных целях. Кроме того, в глубине души они могут и не считать окружающих Картианцев своей ровней, поскольку старейшины знают, умеет и помнит гораздо больше, чем любой неонат.

Некоторые идеологи ковенанта даже боятся, что с течением времени в Картианском движении появится столько старейшин, что в конце концов они потребуют для себя особых привилегий или попытаются сделать неонатов своими слугами.

Неонаты

Большая часть ковенанта в любом домене представлена неонатами. Как правило, они склонны считать более старых вампиров деспотами и угнетателями. В силу возраста они ещё не понимают тонкостей социального механизма Сородичей, а потому часто подходят к решению любых проблем с фанатичным энтузиазмом.

Их преимущество в том, что они энергичны и многочисленны. Очевидный недостаток — в том, что им не хватает знаний и опыта, а зачастую и простой мудрости. Некоторые из них действуют безо всякой стратегии. Другие наживают врага за врагом, не понимая, к каким последствиям это может привести.



Из ночи в ночь: неонаты

В любую отдельно взятую ночь Картианские неонаты могут:

- Ослабить влияние или ресурсную базу старейшины, выступающего против их ковенанта
- Устроить забастовку, чтобы показать другим Проклятым, что они недовольны действиями и решениями властей
- Наладить связь со смертной структурой наподобие профсоюза, банды или гражданской службы
- Подыскать энергичных и идеалистичных людей, которых можно Обратить в целях увеличения численности

- Связаться с неонатами других ковенантов, чтобы объяснить им, какими плюсами обладает участие в Картианском движении
- Изучить противника своего ковенанта, используя Интернет, библиотеку или другую базу данных
- Понять, как лишить старейшину власти
- Приобрести компоненты для проведения теракта



Служители

Служителей из числа Картианцев можно условно подразделить на две категории: тех, кто всё ещё придерживается человеческой нравственности, и тех, кто привык идти на преступления ради победы Картианцев. К моменту превращения в служителя такие Картианцы накапливают огромный опыт командной работы и чаще всего не представляют себя вне котерии.



Из ночи в ночь: служители

- В любую отдельно взятую ночь Картианские служители могут:
- Использовать своё влияние против неугодного им старейшины
 - Скоординировать процесс вербовки для быстрого создания новых котерий
 - Создать культ среди обычных людей
 - Организовать похищение, убийство или обезвреживание врага своего ковенанта
 - Призвать все местные котерии объединиться в коллектив для достижения важной цели
 - Мотивировать молодых Картианцев на выполнение определённых действий
 - Обсудить будущие задачи с другими идеологами ковенанта
 - Узнать, чем занимаются котерии неонатов



Старейшины

В Картианском движении состоит слишком мало старейшин, чтобы можно было говорить о *типичной* котерии таких вампиров. В целом они довольствуются обширной базой ресурсов и наличием союзников (или даже преданных друзей), обрётённых за столетия революционной деятельности. Тем не менее, многие из окружающих Картианцев смотрят на них с подозрением, опасаясь, что такие старейшины попытаются манипулировать неонатами, как это делают старейшины других ковенантов. По этой причине старейшины Картианцев часто вынуждены действовать даже активнее, чем неонаты, чтобы доказать окружающим (а нередко и самим себе), что они всё ещё верны идеалам движения.



Из ночи в ночь: старейшины

- В любую отдельно взятую ночь Картианские старейшины могут:
- Притвориться, что они собираются примкнуть к другому ковенанту, в действительности пытаясь узнать внутреннюю информацию и секреты этого ковенанта
 - Возглавить котерию молодых Картианцев, чтобы свергнуть другого старейшину
 - Убедить молодых Картианцев не свергать *их самих*
 - Выдать себя за более молодого Картианца, обладающего удивительной силой и обширными знаниями
 - Подстроить смерть Картианского неоната или служителя, который не следил за своим языком

- Пережить нападение или даже попытку убийства со стороны членов другого ковенанта, считающих сам статус “Картианского старейшины” каким-то чудовищным недоразумением (или угрозой)
- Унять беспокойство других старейшин, опасаящихся, что Картианцы отнимут их власть
- Убедить молодых Картианцев не предпринимать радикальных мер, а дожждаться более благоприятного времени для “великой революции”
- Запланировать погружение в торпор
- Переметнуться в другой ковенант



Глава четвёртая: Колдовской круг

*Но мрачная с эбенового трона
Богиня тьмы простерла величаво
Свинцовый жезл над дремлющей вселенной.
Эдвард Янг, “Ночные думы”.*

Колдовской круг представляет собой разрозненный коллектив Сородичей, образующих столь непохожие культы, что иногда даже трудно поверить, что все они принадлежат к одному ковенанту.

Философия Колдовского круга подталкивает Аколитов к поиску новых идеологических принципов, освоению новых мистических ритуалов и выработке уникальных мировоззренческих систем. Иными словами, хотя Аколиты имеют друг с другом немало общего, *каждый* из них следует только собственной философии. Этот ковенант представляет собой разобщённую группу индивидуалистов, и даже лидеры этой фракции, известные как Иерофанты, редко обладают подлинной властью над остальными членами Круга. Известны домены, в которых отдельные культы Аколитов ведут друг с другом непримиримую войну или подчиняются собственным лидерам, не признавая жрецов и деятелей других котерий.

Мало того, что Колдовской круг – исключительно разобщённый ковенант, его члены ещё и стараются принимать в свои ряды как можно более разнообразных Сородичей. В их глазах, чем больше точек зрения они услышат по философским, колдовским или религиозным вопросам, тем больший простор у них будет для личного роста. Хотя это действительно развивает интеллектуальные способности Аколитов, такое разнообразие вампиров приводит к тому, что в любом домене ковенант состоит из Сородичей, принадлежащих к разным этническим группам, культурам, кланам, религиям, философским течениям и даже эпохам. Если бы не ключевые положения их мифологии – вера в существование Праматери чудовищ, принятие вампиризма как естественного или даже благословенного состояния, трактовка мистических аномалий с языческой точки зрения, – об Аколитах трудно было бы говорить как о членах одного ковенанта.

Психология

В определённом смысле для Аколитов важнее сам процесс поклонения языческим богам, чем вера в их существование. Выражаясь конкретнее, Аколиты могут допускать, что они ошибаются в своей трактовке языческого образа и не понимают целей и личностей тех богов, которым они поклоняются. Тем не менее, они знают, что выражая свою преданность этим богам посредством служения, развития мистических сил и совершения показательных действий, они увеличивают собственное могущество и повышают осведомлённость об окружающем мире.

По этой причине Аколиты могут собраться в одну котерию, даже придерживаясь разных взглядов на сущность Праматери. До тех пор пока они одинаково смотрят на практики поклонения и саморазвития, им не так уж и важно верить в одно и то же.

Если Аколит обнаруживает, что не готов совершать ритуальные действия, принятые в котерии, ему предлагают выйти из её состава и подыскать себе другую группу. Обычно это происходит безо всяких конфликтов: последователи Колдовского круга знают, что разным вампирам нужны разные методы саморазвития. Однако в целом котерия Колдовского круга действительно может состоять из вампиров, совершенно по-разному видящих картину оккультного мира и своё место под луной.

Структура котерий

Котерии Аколитов часто складываются по случайности. Например, четверо вампиров из одного городского квартала могут объединиться в одну ячейку ритуалистов, фактически превратившись в котерию. Или более опытный Аколит может предложить всем неонатам, интересующимся философией ковенанта, собраться в единую группу, чтобы начать поклонение тёмным богам. Случайное возникновение котерий объясняет, как Колдовскому кругу удаётся выжить даже в доменах, в которых другие вампиры (например, Ланцеа Санктум) объявили их вне закона. Аколиты просто расходятся и примыкают к другим котериям, пользующимся большей благосклонностью Князя. Когда наступает время, они могут вернуться к прежнему формированию – если, конечно, сами этого хотят.

Ещё раз следует повторить, что у Колдовского круга практически нет единой организации. В крупных городах они могут набрать достаточно участников, чтобы стать господствующей силой: в такой обстановке они действительно могут распределять между определёнными котериями задачи, функции и полномочия. Тем не менее, во всех остальных случаях каждая котерия занимается своими делами – вплоть до того, что некоторые Аколиты могут практиковать ритуалы, известные только их котерии или связанные только с их территорией.

Единственным исключением считается Литургия Праматери – свод законов и правил, которых придерживаются все представители ковенанта. Именно Литургия позволяет им мирно взаимодействовать друг с другом на крупных собраниях.

Тем не менее, ни одна котерия Круга не живёт в политическом вакууме. Необходимость защищаться от нападков других вампиров, участвовать в деятельности домена, а также подчиняться Князю и Примогену заставляет Аколитов вырабатывать своё отношение к политическим и социальным задачам. Просто, в отличие от других ковенантов, у них нет единого подхода, который определялся бы лидером ковенанта. Даже если в городе действует Иерофант – верховный Аколит, – он отвечает за решение философских и религиозных вопросов и редко способен приказывать местным котериям выбрать определённый политический курс.

Культы

В сущности, каждая котерия Аколитов представляет собой религиозный культ. В некоторых доменах все Аколиты поклоняются одной богине (даже если они и спорят о толковании её стремлений или природы). В других *каждый* культ служит своим богам, иногда даже придумывая новый пантеон. В первом случае каждая котерия может отвечать за проведение только определённых обрядов и церемоний, обеспечивая тем самым зависимость друг от друга. Во втором случае Аколиты могут вести друг с другом войну, считая членов всех других культов предателями и глупцами.



Заблудшие котерии

В некоторых городах действуют кружки Аколитов, которые слышали о философии Колдовского круга в других доменах, но не имели возможности поговорить с настоящими Аколитами. Или они могли неправильно перевести древние тексты. Или они могут быть сумасшедшими, которым нет дела до истинной философии Круга.

Так или иначе, в мире хватает котерий, формально относящихся к Колдовскому кругу, однако полностью искажающих его черты. Группа вампиров, вышедших из состава Ланцеа Санктум, может начать поклоняться языческим богам, сохраняя при этом мировоззрение кающихся грешников. Котерия неонатов может увидеть в философии Круга всего лишь возможность устраивать оргии и дебоширить без малейших последствий. Нью-эйджевский культ может начать приносить в жертву кошек, призывая Клеопатру даровать ему своё благословение.

Хотя в целом Колдовской круг тепло относится к новым практикам, подобные культы отходят от философии ковенанта слишком далеко и нередко становятся жертвами других, более традиционных Аколитов.



Миссионеры

В отличие от Ланцеа Санктум, активно распространяющих свои убеждения, Колдовской круг редко посылает вербовщиков, пропагандирующих идеалы своего ковенанта. Более того, члены Круга считают, что вампир должен сам прийти к подобным религиозным взглядам, иначе он окажется просто не приспособлен к кровавым практикам и ритуалам.

Тем не менее, некоторые котерии занимаются тем, что наблюдают за другими Сородичами и, если видят их нравственные колебания, предлагают им узнать о философии Круга. Одни делают это по доброй воле, желая помочь отчаявшимся Сородичам найти себя или расширить собственную котерию. Другие поступают так по указке Иерофанта, обеспокоенного малочисленностью Аколитов на отдельно взятой территории.

Лазутчики

Младших Аколитов, официально ещё не принятых в ковенант, часто собирают в отдельную котерию, также известную как хор. Поскольку Сородичи, состоящие в хоре, ещё не обладают репутацией последователей Круга, иногда им предлагается примкнуть к другим ковенантам, чтобы узнать их секреты.

Члены такого хора могут изобразить группу кающихся неонатов, заинтересованных в догмах Лонгина, или котерию исследователей, старающихся узнать больше о философии Ордо Дракул. Более того, иногда такой хор отправляется в соседний домен, притворяясь беженцами или путешественниками.

Кем бы ни выдавал себя хор лазутчиков, через определённое время он возвращается к Колдовскому кругу с секретами других Сородичей. После этого Аколиты уже окончательно принимают их в свои ряды и используют собранные ими сведения для противодействия членам других ковенантов – или даже доменов.

Учёные

Многие котерии Аколитов посвящают себя накоплению мистических знаний, особенно касающихся окружающей территории. Члены таких котерий путешествуют по загадочным местам, преследуют неизвестных чудовищ или расшифровывают оккультные тексты, нередко соперничая в этом с магами или смертными мистиками.

Хотя по очевидным причинам учёные обладают развитыми аналитическими и интеллектуальными способностями, иногда им имеет смысл освоить и физические навыки, включая боевые, поскольку большинство таинственных мест и зловещих противников представляют угрозу для их вечной жизни.

Успешная группа учёных может добиться высокого статуса как в ковенанте, так и в домене. Известны котерии, к которым обращались за советом даже Князья, не говоря о других обитателях города.

Оккультные посланники

Колдовской круг постоянно работает с другими носителями магических знаний. Для налаживания отношений (и решения конфликтов) с различными обитателями Мира Тьмы Колдовской круг иногда формирует особые котерии.

Члены таких котерий могут специализироваться на взаимодействии с конкретным оккультным сообществом (магами, экстрасенсами) или неординарной группой существ

(призраками, демонами). Равным образом, они могут заниматься вопросами, связанными со всеми “чужаками” сразу.

Хотя их задачей считается поддержание тёплых или хотя бы нейтральных отношений со своими партнёрами, многие из них занимаются также торговлей знаниями, артефактами и другими магическими ресурсами.

Это ещё один вид котерий Круга, способных заработать хорошую репутацию во всём городе, а не только в пределах своего ковенанта.

Садовники

Эти котерии занимаются облагораживанием территории или даже отдельных зданий. Нередко они занимаются буквальным садоводством, выращивая прекрасные цветы или магические растения – чаще всего на своей территории, но иногда и в Элизиуме (с разрешения Князя). В других случаях они могут облагораживать здания социальными (а не ботаническими) методами – организуя выставки и галереи или устраивая балы и концерты.

Садовники играют роль социальных деятелей, отвечая за отношения ковенанта с другими вампирами. Часто они находятся на хорошем счету в домене, и известны случаи, когда Князь переносил зону Элизиума в убежище знаменитых садовников.



Ночные стражи

Существует ещё один вид котерий, столь редкий, что часто его задачи берёт на себя другая котерия, совмещающая свою обычную деятельность с работой стражей.

Ночные стражи следят за сохранностью магических источников: древних руин, загадочных зданий, языческих капищ и так далее. Чаще всего они делают это втайне от большинства вампиров, поскольку в обратном случае магической территорией заинтересовались бы последователи Ордо Дракул, Ланцеа Санктум и прочие мистики.

Кроме того, им регулярно приходится иметь дело с другими созданиями, изучающими такие места: магами, призраками, Люпинами и неизвестными сущностями, подпитываемыми энергией этих источников. Иногда они даже считают своей территорией места, в которых *обитают* другие чудовища. Возможно, они просто исследуют такие области, не претендуя на обладание ими. Однако возможно, что они просто выжидают момента для захвата земли.



Художники

Эти котерии занимаются почти той же деятельностью, что и садовники – но с одним отличием. В то время как садовники делают всё, чтобы облагородить здание или территорию, художники наслаждаются самим процессом творения. Они посвящают себя изучению и развитию искусства, нередко практикуя странные или даже жестокие его формы. И если одни котерии создают изысканные скульптуры или играют классическую музыку, то другие вполне могут охотиться на вымирающие виды птиц для создания жутких чучел или снимать снафф-фильмы на улицах неблагополучных районов.

Истязатели

Некоторые Аколиты стремятся преодолеть себя самым трудным способом: преодолевая страшную физическую боль. Хотя большинство из них сосредотачиваются на самоистязании, некоторые превращают пытки в искусство, которое они оттачивают на людях или даже других вампирах.

Более того, учитывая, что со временем многие истязатели действительно становятся опытными и бесстрашными Аколитами, иногда они обретают в домене определённую

известность. Известны домены, в которых считается *престижным* пройти испытание, устроенное такими вампирами.

С другой стороны, существуют и города, в которых истязатели стараются освободить разум других Сородичей, подвергая их пыткам безо всякого согласия.

Философия

Как это часто бывает, величайшая сила этого ковенанта созвучна его величайшей слабости. Аколиты преследуют совершенно разные цели, практикуют самые непохожие ритуалы и поклоняются многоликим богиням, многие из которых практически не имеют ничего общего друг с другом.

С одной стороны, это позволяет Аколитам развивать весьма разносторонние навыки и выполнять разноплановые задачи. Более того, они сами знают, сколь непохожие веры исповедуют их культы, однако считают это преимуществом. Такая разница в мировоззрении означает, что ковенант никогда не заостенее и не обратится к слепым догматам.

В то же время, иногда они начинают смотреть на свои задачи настолько по-разному, что им становится трудно найти друг с другом общий язык. Даже открытое противостояние между членами разных культов не считается среди Аколитов чем-то необычным.

Заветы Праматери

Всех Аколитов объединяет общий подход к решению любых проблем. Этот подход можно условно сформулировать двумя общими принципами.

- **Сила в сотворении:** Выражаясь другими словами, вампир обязан заниматься активной деятельностью. Любое существо должно отплатить природе за своё рождение (и Обращение) искренними попытками как-то улучшить её, привнести что-то новое в окружающий мир. Это вдвойне справедливо по отношению к вампирам, которые получили дар вечной жизни. Если вампир не пытается что-либо сделать или создать, он не заслуживает своей бесконечной жизни.

- **Мир мудреет в страданиях:** Всё сущее, включая вампиров и саму Праматерь чудовищ, беспрерывно сталкивается с трудностями. Если оно сдаётся, его ожидает смерть или увядание. Поэтому вампиры должны бороться с любыми проблемами, которые они видят на своём пути. Если им удаётся избавиться ото всех неприятностей, они должны *сами* найти себе новое испытание. Только так они могут становиться сильнее из века в век, из тысячелетия в тысячелетие.

Вера и побуждения

Хотя Аколиты черпают силы в своей приверженности законам Праматери, мало кто из них вступил в ковенант, *уже* веря в существование Гекаты, или Персефоны, или другой богини, которую почитают местные Аколиты.

Что заставляет их сохранять верность своему ковенанту и другим Аколитам? Прежде всего желания. Как уже было сказано, Аколиты не обязаны верить в те или иные мифы. Многие из них даже поклоняются разным сущностям и божествам. Однако каждый из них чего-то желает, и философия ковенанта подталкивает их удовлетворять эти желания. Выражаясь простым языком, Аколиты преданны своему ковенанту потому, что он практически ничего от них не требует, вместо этого призывая заниматься любимой деятельностью.

Пугала

Многие вампиры вступают в Колдовской круг потому, что так они могут принять участие в неординарных, захватывающих, а подчас и шокирующих практиках. Некоторым

нравится нарушать табу. Другим хочется испытать сильные эмоции. Третьи пытаются напугать самих себя. Четвёртые любят пугать окружающих.

Такие вампиры могут собраться в котерию просто для того, чтобы заниматься самыми жуткими и порочными ритуалами. Они могут верить, что получают за это мистическую награду, или прекрасно знать, что они просто играют.

Натурализм

Многие вампиры примкнули к Кругу потому, что некогда состояли в Ланцеа Санктум. Они устали от философии прежнего ковенанта, согласно которой вампиры обречены находиться в постоянном стазисе и выполнять задачи, доверенные им Господом. Таких Сородичей привлекает призыв Аколитов постоянно меняться и выбирать новые виды деятельности, постепенно внося изменения в свою личность.

Натуралисты считают, что у любого существа есть своя цель, но только вампиры получили возможность прожить достаточно, чтобы самостоятельно выбирать новые цели по достижении предыдущей. В каком-то смысле они пытаются прожить сотни различных жизней, прежде чем их заберёт Окончательная Смерть.

Часто они становятся духовными наставниками других Сородичей – в первую очередь Аколитов, но иногда и других вампиров. Равным образом, многие из них изучают самые разносторонние навыки и Дисциплины, включая множество ритуалов Круака, что отражает их беспрерывную смену деятельности.

Любопытство

Некоторые Сородичи стали Аколитами просто из интереса к его ритуалам, верованиям и стремлениям. Кому-то просто понравились личностные качества местных Аколитов. Другие с самого начала испытывали потребность в духовном наставничестве, но не были готовы примкнуть к Ланцеа Санктум из-за философии, изображающей всех вампиров как грешников и чудовищ.

Безопасность

Наконец, время от времени среди Аколитов встречаются неонаты, которые были бы рады вступить в другой ковенант, однако им безопаснее оставаться в рядах Колдовского круга. Возможно, их связали Винкулумом или запугали рассказами о других Сородичах. Возможно, в Круге состоит их сир или единокровные. Возможно, они вообще не знают о существовании других фракций или не имеют с ними контакта.

Методология

Поскольку Аколиты отличаются редким индивидуализмом, у них в прямом смысле слова отсутствуют “общие” тактики и подходы к работе. Тем не менее, все они обладают тремя мотивами, которые придают хотя бы примерное сходство их поведению.

- **Тяга к загадкам:** Во-первых, Аколиты видят окружающий мир как терра инкогнита, которую невозможно постичь даже за вечную жизнь. Во-вторых, они сами стараются быть загадкой для посторонних. Отчасти они делают это в защитных целях, поскольку никто не станет нападать на членов Колдовского круга, не зная их численности, способностей и ресурсов. Отчасти они культивируют загадочность для того, чтобы новички прилагали больше усилий к развитию своих способностей взамен на право узнать секреты своего ковенанта. Наконец, отчасти они делают это потому, что привыкли обмениваться тайнами с окружающими Сородичами.

- **Устрашение:** Опять же, Колдовской круг должен внушать представителям других ковенантов страх. Без этого Аколитов давно бы прогнали за пределы домена или лишили бы ценных ресурсов. Наконец, страх заставляет некоторых Сородичей искать способа подружиться с членами Круга или даже примкнуть к ковенанту.

- **Личное вовлечение:** Одно из главных преимуществ Колдовского круга перед другими организациями вампиров состоит в том, что он мало требует от своих участников, вместо этого *вдохновляя* их на работу. Аколиты хорошо относятся к даже попыткам придумать новых богов или по-новому взглянуть на мифологию ковенанта. Кроме того, возможность Аколитов заниматься интересующей их деятельностью служит им своеобразной отдушиной: даже если старейшины ковенанта начинают открыто манипулировать неонатами, последние всё равно сохраняют свободу заниматься любимой деятельностью и имеют куда меньше причин устроить переворот.

Новые ритуалы Круака

Некоторые Аколиты создали ритуалы, облегчающие ночное существование всей котерии.

Кровавый свидетель (•)

При проведении этого ритуала Аколит взрезает себе кожу и окропляет кровью пол, стены, предметы или другие физические элементы, присутствующие рядом с ним. С этого момента он может видеть всё, что происходит в непосредственной близости от пролитой крови, даже находясь вдали от самого места.

Ритуал сохраняет силу на протяжении стольких ночей, сколько пунктов Витэ потратил вампир. Кроме того, вампир может тратить дополнительные очки Витэ для расширения области, находящейся под наблюдением. В целом один пункт Витэ позволяет наблюдать за одной комнатой (или сопоставимым участком земли).

Тем не менее, Аколит способен наблюдать только за одной цепочкой крови. Иными словами, он вполне в состоянии залить кровью несколько комнат и следить за ними на протяжении ближайших ночей, однако он не способен окропить кровью гостинные в трёх разных домах: ясновидение будет распространяться только на первую цепочку крови.

Ничто не мешает Сородичу смотреть на подобную территорию даже днём, однако при видении солнечных лучей это провоцирует проверку Ротшрека.

Если вампир отдалится от места проведения ритуала на количество миль, равное 10 x текущий уровень Силы Крови, эта связь разорвётся.

Если вампир хочет не просто увидеть, а услышать или почуять происходящее в месте проведения ритуала, считается, что он автоматически получает столько успехов в проверке восприятия, сколько он получил при сотворении ритуала.

Вампир не способен использовать Дисциплины посредством такой связи: например, он не способен видеть ауры людей, находящихся рядом с пролитой кровью, даже если владеет соответствующей Дисциплиной.

Обратите внимание, что вампир должен потратить одно очко Витэ для проведения самого ритуала – в дополнение к тем пунктам, которые он тратит для расширения зоны наблюдения и увеличения продолжительности эффекта.

Кровавая стена (••)

Вампир чертит кровавую полосу, пересекая ей дверь, окно или другой проход. Любой вампир, пытающийся пройти в такой проём, должен обладать Силой Крови, *превосходящей* количество Витэ, потраченного на создание барьера. Например, если вампир обливает окно тремя пунктами Витэ, пролезть в него беспрепятственно смогут только Сородичи с Силой Крови 4 и выше. Ритуалист может использовать в этих целях Витэ других вампиров (даже сопротивляющихся).

Вампиры, *не* обладающие достаточной Силой Крови, могут пройти внутрь, только если пройдут проверку Решительности + Самообладания.

Любой нарушитель – вошедший благодаря высокой Силе Крови или прошедший вышеописанную проверку – получает очки тупого урона, равные успехам ритуалиста (за вычетом Защиты).

Ритуалист должен коснуться другого вампира, чтобы наделить его правом беспрепятственно пройти внутрь.

Ритуал сохраняет силу на протяжении 24 часов.

Обратите внимание, что Аколит должен потратить одно очко Витэ для проведения самого ритуала – в дополнение к любым тратам на создание барьера.

Цветок Деметры (•••)

Этот ритуал позволяет вампиру вырастить необычный подвид красной лилии, предоставляющий всем Сородичам череду мистических преимуществ. Прежде всего, вампир либо должен набрать горшок человеческой крови, либо достать человеческий труп. После этого от него требуется набрать три успеха при проведении ритуала. Это продолжительное действие, при котором каждый бросок отражает одну неделю заботы о цветке.

Как только вампир набирает три успеха, в горшке (или вскрытом трупе) вырастает прекрасный цветок, наделённый несколькими бутонами (точное число которых равно Силе Крови ритуалиста).

Проглотив бутон, вампир временно оживляет свой организм: кровь начинает двигаться в его венах, а сердце – биться. Вампир может есть и пить человеческую пищу, а также выглядит как живой человек, не вкладывая в это ни одного пункта крови. К сожалению, ближе к рассвету его желудок исторгает любую еду.

Кроме того, до тех пор, пока на стебле растения остаётся хотя бы один бутон, вампиры испытывают прилив вдохновения. Любой Сородич, проходящий проверку Экспрессии или Ремесла рядом с растением, получает +2 дополнительных дайса.

Цветок страдает от тех же слабостей, что и вампиры, а потому сгорает в лучах солнца и крайне уязвим к пламени.

Статус

В отличие от представителей других ковенантов, Аколиты получают известность скорее как члены определённого культа (то есть котерии), а не Колдовского круга в целом. Городские власти могут высоко ценить помощь одного культа (который, таким образом, будет иметь высокий Статус и в городе, и в ковенанте), однако считать преступниками Аколитов другого культа (которые будут обладать только Статусом в ковенанте).

Большинство Аколитов занимают места, *технически* делающие их частью вампирского общества, но в действительности практически не имеющие отношения к ночной жизни других Сородичей. Например, они охотно берут на себя роли Шерифов и Церберов: этого достаточно, чтобы время от времени они встречались с другими вампирами, но при этом от них не требуется *общаться* с окружающими.

Огромное число Аколитов вообще настолько слабо участвуют в политических делах и так редко показываются в Элизиуме, что функционально составляют отдельное общество, живущее где-нибудь на окраине домена.

С другой стороны, известны и влиятельные деятели Колдовского круга, обладающие официальной позицией, общепризнанной властью и, соответственно, высоким статусом в домене.

Стоит заметить, что в большинстве городов Колдовской круг признаёт только одного Иерофанта – самого старого, опытного и мудрого Аколита. Аналогичным образом, в каждой котерии чаще всего состоит только один представитель, официально выступающий от лица своего культа на социальных мероприятиях.

По этой причине высокого Статуса в ковенанте (и городе) добиваются чаще всего только лидеры котерий. В частности, если в городе действует несколько котерий Круга, большинство Сородичей знает только их официальных лидеров. Остальные участники Круга остаются для них загадкой.

Если игроки хотят сыграть в “чистую”, традиционную игру Колдовским кругом, они могут использовать следующее правило. Каждый раз, когда котерия выполняет действие, приносящее им очки опыта и способное повысить их известность в домене, эти очки опыта автоматически списываются на увеличение Статуса. Как только игроки совершают достаточно поступков (и получают достаточно опыта), чтобы приобрести новый уровень Статуса, этот Статус приписывается официальному представителю котерии.

С одной стороны, это означает, что очки опыта, заработанные всеми игроками, идут на покупку характеристики только для одного из них. С другой стороны, когда уже известная (в городе или ковенанте) котерия официально провозглашает, что отныне её решения будет представлять другой вампир, этот “лидерский Статус” переходит к новому представителю.



Изменчивый статус

Ещё одной интересной альтернативой может быть полный запрет на приобретение Статуса за очки опыта. При использовании этого правила Рассказчик изменяет статус протагонистов и других персонажей в зависимости от их действий, фактически создавая крупные социальные бонусы и штрафы.

Например, если Князь заявит в Элизиуме, что котерия протагонистов сослужила добрую службу городу, все игровые персонажи в одночасье приобретут +1 уровень Статуса в городе. Если протагонист нанесёт оскорбление Иерофанту, он может потерять -1 очко Статуса в ковенанте, причём этот штраф может распространиться на всю котерию.

Легче всего эту систему получается использовать в случае с Городским статусом, хотя ничто не мешает распространить её и на клан, ковенант, родословную и другие сообщества Проклятых.

Такой подход к изменению Статуса может помочь Рассказчику подчеркнуть тяжесть выбора между личными интересами и соответствием чужим ожиданиям.

Распланированный статус

Рассказчик может пойти ещё дальше и предоставить игрокам небольшой список действий, совершение которых поможет им повысить свой Статус. Например, это имеет смысл сделать в том случае, если местный социум обладает неочевидными (для игроков) ценностями и культурой.

Так, Рассказчик может записать, что персонажи будут получать очки Статуса в городе за оказание услуг местному Регенту или очки Статуса в Колдовском круге – за проведение церемоний.

Равным образом, они могут терять пункты Статуса за союзничество с персонажами, находящимися в немилости городских старейшин.

Более того, если Рассказчик хочет посвятить игру определённым аспектам ночной жизни, он может превратить некоторые действия в своеобразную миниигру. Например, он вправе заявить, что при посещении ежемесячной встречи в Элизиуме вампир, первым получивший 20 успехов в продолжительной проверке Внуительности + Коммуникабельности, приобретёт +1 очко Статуса в Городе, поскольку оставит приятное впечатление у местной Гарпии. Или, если речь идёт о неонатах из Колдовского круга, ещё не продемонстрировавших свои магические способности, от них может потребоваться набрать больше 10 успехов за три ритуала Круака.

Как вариант, Рассказчик может вознаграждать Статусом всю котерию. В этом случае игроки могут конкурировать с другой котерией, выполняя всё те же “миниигровые” условия. Например, в истории о политической гонке Рассказчик может решить, что Статус получает котерия, первой набравшая определённое число успехов, причём для совершения очередного броска игроки должны предпринять новый политический манёвр.



Политические кампании

Члены Круга редко участвуют в политических гонках, однако они вполне могут следить за своей известностью и почётом в городе. Если Рассказчик не собирается рассказывать подробную историю непосредственно о политическом конфликте, он может позволить игрокам поддерживать Статус, просто совершая показательные действия.

Например, персонажи могут писать речи или статьи, посвящённые проблемам местных вампиров, или время от времени посещать Элизиум с предложениями и историями. Это может быть сугубо вопросом отыгрыша или отдельной миннигрой с бросками и состязаниями, как описано в вышепредставленной врезке.

Однако в случае с Колдовским кругом следует понимать, что иногда персонажи просто не могут приобрести определённый уровень Статуса, потому что эта позиция уже занята местным Иерофантом. В последнем случае Рассказчик вправе запретить игрокам приобретение соответствующего Статуса до того, как они найдут способ сместить конкурента.

Если же позицию, занятую персонажами игроков, захватывают другие вампиры (например, если игроки состояли в котерии, возглавляемой Иерофантом, однако этот титул перешёл к другому Сородичу), Рассказчик вправе либо полностью забрать соответствующие очки Статуса, либо заменить Статус котерии в ковенанте на Статус в городе.

Глава пятая:

Инвиктус

Амбиции – недостаток сильных людей.

Мишель Монтень.

Традиционно считается, что Инвиктус стремятся лишь к власти и подчинению других Сородичей. Это мнение полностью соответствует действительности. Однако другие вампиры часто упускают из виду тот факт, что Инвиктус стараются заслужить своё положение. Если эти Сородичи не будут соответствовать своей роли, они просто не смогут удержать власть в домене.

При рассмотрении этого ковенанта важно понимать, что Инвиктус в глазах окружающих представляет собой совершенно другую фракцию, чем Инвиктус в глазах его членов. Выражаясь простым языком, окружающие видят только фасад ковенанта: мудрого Князя, сильного Патриарха, вдумчивого советника Примоген. Однако на одного Князя, представляющего ковенант на официальных собраниях, приходится десять котерий более молодых Сородичей, собирающих информацию, вырабатывающих политические решения и расследующих преступления. Без поддержки этих котерий Князь просто не смог бы править, не смог бы знать обо всём, что происходит в его домене, не смог бы так быстро принимать эффективные меры и реагировать на политические угрозы.

Вступление в Инвиктус означает, что Сородич согласен работать *десятилетиями* в тени высокопоставленных лиц, которые будут использовать результаты его деятельности. Безусловно, другие члены Инвиктус будут знать о его достижениях и ценить его работу в ковенанте. Однако для большей части домена он будет оставаться всего лишь безымянным вампиром, не обладающим настоящим статусом. В сущности, задача Князя заключается в том, чтобы *не дать* такому вампиру приобрести заметный статус, поскольку тогда глаза окружающих будут обращены на него – а это помешает ему выполнять свою работу втайне от членов других ковенантов.

По этой же причине вампиров Инвиктус часто собирают в котерии, основываясь не на их пожеланиях, а на эффективности, с которой они смогут работать вместе. *Любой* член Инвиктус должен быть готов действовать в команде и помогать даже тем её представителям, к которым он не испытывает ни малейшей симпатии. Если он не способен трудиться на благо организации и выполнять приказы вышестоящих лиц, у него нет будущего в Инвиктус.

Каждый Сородич, состоящий в Инвиктус, приносит клятву верности одному из лидеров ковенанта. Он обязан соблюдать эту клятву из десятилетия в десятилетие до той самой ночи, пока он сам не станет лидером и не примет клятву от молодых членов ковенанта.

Психология

За редкими исключениями, Сородичи вступают в Инвиктус для того, чтобы приобрести личную власть и достичь собственных целей. Тем не менее, они понимают, что не способны добиться этого в одиночку. Поэтому они помогают друг другу, объединяясь в котерии.

При всей эгоистичности большинства членов Инквитус, базовой единицей в их обществе является не индивид, а котерия. Даже самый могущественный лорд понимает, что он не сможет сохранить власть, если никто не будет ему в этом помогать. В свою очередь, он должен быть готов беспрерывно оказывать помощь своим товарищам.

Служба

Ни один вампир не вступает в Инвиктус без осознанного стремления стать влиятельным и могущественным старейшиной – пусть даже в отдалённом будущем.

Безусловно, сама принадлежность к этому ковенанту предоставляет Сородичу определённые преимущества, и даже новообращённые члены Инвиктус часто живут с большим комфортом, чем многие члены других ковенантов. Тем не менее, каждый из них мечтает о власти, статусе и почёте.

Чего многие из них не понимают, так это того, что лишь единицам из них суждено обрести реальную власть. В большинстве доменов на одного влиятельного вампира приходится десять слуг, которым попросту нечем править.

Зная об этом, лидеры ковенанта часто предлагают новичкам ощутить вкус власти. Они позволяют им временно поуправлять котерией новообращённых, решить судьбу провинившегося слуги и так далее: словом, показывают, каково этого – быть лидером. Затем у новичка забирают эту власть, объясняя, что он сможет получить её (и вполне возможно, что-то гораздо большее), если будет работать на благо всего ковенанта. Если его не устраивают такие условия, он волен уйти.

Большинство Сородичей решают остаться. В конце концов, что значат несколько десятилетий службы, когда взамен они могут получить столетия подлинной власти?

Если вампир соглашается служить Инвиктус, он приносит клятву верности и начинает выполнять поручения старшего члена организации. Тот, в свою очередь, формирует котирию из несколько новичков, основываясь на их навыках. Стоит заметить, что вопреки стереотипному изображению Инвиктус как коррумпированных и жестоких самодержцев, в большинстве случаев они делают всё, чтобы любая котерия была максимально жизнеспособной и эффективной.

В частности, им не свойственно кумовство. Даже самый эгоистичный старейшина, желающий подыскать котирию для своего потомка, не станет пристраивать его в уже сложившуюся и эффективную группу, если его потомок не обладает необходимыми навыками и качествами. Попытка внедрить неопытного потомка в сильную котирию просто ослабит всю группу – что, в свою очередь, скажется и на безопасности самого потомка.

Ещё одним отступлением от стереотипов следует назвать отношение к социальным интригам, предательствам и коварным планам. Безусловно, члены Инвиктус часто принимают участие в заговорах – однако в заговорах, направленных против других вампиров. Лидеры ковенанта хорошо понимают, что внутренние разногласия или даже междоусобица в рядах самих Инвиктус быстро развалит ковенант изнутри. В сущности, преданность своей фракции и умение работать с окружающими считаются едва ли не главными качествами любого члена Инвиктус. Само собой, из этого правила есть исключения, и Инвиктус не раз теряли власть из-за внутренних раздоров.

В каком-то смысле это касается и попыток открыто пренебрегать волей других вампиров. Если котерия Инвиктус попытается захватить власть у представителей другого ковенанта, это может поставить под удар всю организацию. Бесспорно, Инвиктус стремятся к власти и позволяют себе совершать беспринципные поступки – время от времени. Однако чаще всего они ищут компромиссы, заключают союзы, выполняют свои обязательства перед городом и вообще – стараются *заслужить* лидерские позиции, а не отнять их. Опять же, исключений хватает.



Зачем нужен статус

Любой член Инвиктус стремится к власти и статусу, но зачем? В дополнение к личным целям, достичь которых помогает высокий статус, любой вампир обладает *обязанностями*. От него всегда что-то требуют – старейшины, Князь, вышестоящие лица, члены котеории, а иногда даже влиятельные смертные. Чем выше статус вампира, тем шире его возможности. А чем шире возможности, тем легче ему становится перекладывать свои обязанности на более молодых вампиров.

В каком-то смысле это порочный круг, поскольку чем выше статус Сородича, тем больше от него требуется. Тем не менее, возможность решить любую проблему чужими руками (особенно когда речь идёт об опасностях и угрозах) кажется большинству членов Инвиктус достаточно привлекательной, чтобы они старались занять место как можно выше.



Клятвы

От каждой котерии ожидается принесение клятвы – одной или нескольких. Чаще всего они приносят клятву служения своему Князю (если он состоит в Инвиктус) или другому старейшине. Тем не менее, в городах с небольшим числом этих вампиров клятву можно принести даже опытному служителю или просто видному деятелю ковенанта.

Всего Инвиктус известны три клятвы: Клятва служения, Клятва защиты и Клятва верности. Большинство котерий приносят только первые две из них, причём им не обязательно приносить их одному и тому же старейшине.

Вампир, принявший любую из таких клятв, обязан помогать своим вассалам. Таким образом, иногда котерия молодых Сородичей сама пытается взять на себя побольше ответственности и обязанностей, чтобы взамен получить покровительство сильного вампира. Более того, иногда случается так, что несколько котерий соревнуются друг с другом за право служить самому влиятельному старейшине в городе.

- **Клятва служения** выражается в необходимости выполнять волю своего покровителя. Хотя любой отказ от выполнения его поручений считается грубостью и потенциально может вести к наказанию, члены Инвиктус хорошо понимают, что иногда старейшина требует слишком многого. А потому иногда котерия может отказать своему покровителю и даже не пострадать от реальных последствий.

- **Клятва защиты** считается своего рода “секретной клятвой”, поскольку вампиры приносят её в частной обстановке. Такая клятва обязует котерию не только защищать своего господина, но и предупреждать его о любых интригах, направленных против него, и даже о своих подозрениях относительно лиц, способных повредить его интересам. По этой причине Клятва защиты считается более искренней, чем Клятва служения. Если вампиры принесли эту клятву другому вампиру, нежели Клятву служения, чаще всего это означает, что по-настоящему они верны именно этому покровителю.

- **Клятва верности** произносится только в исключительных обстоятельствах или в тех случаях, когда котерия готова пойти на большие жертвы взамен на серьёзные привилегии и защиту. Эта клятва обязует Сородичей повиноваться своему покровителю буквально во всём, однако лишь на протяжении определённого времени. Чаще всего она обязует их служить в течение года или десятилетия. По окончании этого периода они имеют право выйти из-под опеки (и контроля) старейшины или назначить ещё один срок службы.

Влиятельные Сородичи могут сами предложить котерии своё покровительство в обмен на временное принесение Клятвы служения или защиты (но не верности). Такое может произойти даже в том случае, когда котерия уже находится под покровительством другого вампира. Само собой, если Сородич пытается настроить котерию против их текущего покровителя, эта связь аннулируется.



Клятвы в истории

Помимо того, что клятвы удобно использовать в качестве сюжетного инструмента, они помогают раскрыть моральную сторону присоединения к Инвиктус. Клятвы потому и ценны для обеих сторон, что обязуют вампиров выполнять сложные поручения, за которые они бы не взялись при других обстоятельствах.

Если протагонисты уже принесли хотя бы одну клятву, Рассказчику рекомендуется запланировать ситуацию, в которой игроки окажутся перед выбором: выполнить трудное, а порой и безнравственное поручение – или отказать покровителю и столкнуться с последствиями своего неповиновения.

В идеальном случае игроки принесут две клятвы двум разным старейшинам. В этом случае Рассказчик может сравнить старейшин друг с другом, чтобы затем потребовать от игроков выполнения взаимоисключающих поручений. На чьей стороне окажутся игроки?



Типы котерий

Котерии Инвиктус редко меняют свои функции, а потому, как правило, принадлежат к одному типу на протяжении долгих десятилетий. Обратное было бы просто непродуктивно, поскольку лидеры ковенанта сознательно формируют котерии для выполнения совершенно конкретных задач.

В отличие от других ковенантов, Инвиктус чаще всего обращает внимание на клан неоната и пристраивает его в котерию, наиболее подходящую его врождённым способностям. Поэтому большинство котерий представлены членами только определённых кланов.

Социальные котерии

Такие котерии следят за общественным мнением и по возможности формируют его, убеждая других Сородичей помогать Инвиктус или устраивая праздничные мероприятия для того, чтобы заставить окружающих поскорее забыть о неприятных инцидентах.

Многие из них связаны с деятельностью Гарпий или даже служат им напрямую, если Гарпии сами состоят в Инвиктус.

Большинство этих котерий представлены вампирами из кланов Дэва и Вентру, хотя некоторые Мехет тоже оказываются полезны благодаря своей проницательности и умению составлять аргументированные речи. Как ни удивительно, Носферату тоже нередко становятся членами подобных котерий, но по совершенно противоположной причине: они помогают котерии провоцировать окружающих, чтобы узнать, что они думают об Инвиктус *на самом деле*.

Правоохранительные котерии

Инвиктус не просто ожидают от окружающих соблюдения законов – они этого *требуют*. Правоохранительные котерии помогают Шерифу и Церберу, иногда даже полностью заменяя их или принося им клятву служения, если последние состоят в Инвиктус.

Задачами таких котерий становятся расследования преступлений, связанных с Сородичами, сбор информации для разрешения споров между вампирами, а также “нейтрализация” неугодных лиц под удобным предлогом.

Большинство таких Сородичей принадлежат к кланам Гангрел и Носферату.

Маскировочные котерии

Одной из своих первоочерёдных задач Инвиктус считает поддержание Маскарада. С этой целью организация создаёт котерии, занимающиеся устранением улики и переубеждением смертных, уверенных, что они стали свидетелями паранормальных явлений. Особенно часто им приходится работать во времена крупных раздоров между ковенантами.

Поскольку для этих задач нужны социальные и психологические навыки, в первую очередь к таким котериям примыкают Вентру, Мехет и Дэва.

Разведывательные котерии

Руководство Инвиктус хорошо понимает, что Сородичи мало знают о территории за пределами домена. Хотя зачастую у них хватает забот внутри города, при наличии свободных вампиров они могут сформировать специальную котерию, задачей которой станет изучение окрестностей, а иногда и других доменов.

Основной состав подобных котерий представлен вампирами Гангрел и Мехет.

Рыцарские котерии

Под этим названием известны группы молодых вампиров, принёсших клятву верности старейшине Инвиктус. Они выполняют любые задачи, которые он сочтёт нужными в текущий момент. Это может быть в прямом смысле слова всё что угодно – от поиска пропавших вампиров до запугивания Картианских деятелей. Если Князь объявляет Кровавую охоту, рыцарская котерия должна находиться в первых рядах преследователей.

Членом такой котерии может стать вампир любого клана.

Эквестрии

Опытные котерии достигают комфортного положения, при котором они могут сами решить, чем хотят заниматься. Речь не идёт о том, что они могут (или хотят) бездействовать, однако от них ничего не *требуют* сверху. Своим названием эти вампиры обязаны римским эквестриям, или “всадникам”, – состоятельным индивидам, которые могли позволить себе содержание боевой лошади.

Опять же, членом такой котерии может быть любой вампир вне зависимости от клана.



Дань

Хотя эквестриям позволяется заниматься тем, чем они хотят сами, они обязаны совершать показательные поступки в качестве платы за своё положение. Это может быть временное служение самому высокопоставленному старейшине ковенанта, проведение долгосрочной операции или подчинение смертной правительственной структуры на благо всего ковенанта.

Иногда эквестрии обнаруживают, что взамен на свободу выбора их заставляют работать едва ли не больше, чем неонатов.



Философия

Главная цель Инвиктус – занять как можно более высокое положение в домене. С этой целью все представители ковенанта следуют трём принципам, без которых организация попросту не смогла бы существовать.

- **Инвиктус должны уважать:** Помимо того очевидного факта, что котерия должна своей деятельностью вызывать уважение у других Сородичей, она сама должна уважать вышестоящих членов ковенанта. Бесспорно, любой вампир вправе не соглашаться с теми или иными взглядами руководителей, однако котерия не должна открыто проявлять неуважение к своему начальству.

- **Инвиктус должны следить за порядком:** Сородичам хорошо известно, что без наличия власти, которая будет поддерживать порядок в домене, они очень быстро погрузятся в междоусобицы и анархию. Инвиктус следят за соблюдением правил, законов и Традиций, иногда даже позволяя себе проявлять жестокость по отношению к неонатам, не понимающим, в каком мире они оказались. В каком-то смысле они даже считают себя аналогом правительственной структуры среди Сородичей, даже если порой им приходится нарушать закон ради всеобщего блага.

- **Инвиктус должны защищать своё стадо, чтобы не потерять его навсегда:** Инвиктус активно используют смертных для достижения своих целей. Вместе с тем, они

знают, что смертные часто становятся жертвами вампиров, иных сверхъестественных существ и даже других людей. По этой причине они следят за сохранностью и безопасностью своих слуг. Иногда это заставляет их относиться к людям с определённой долей сочувствия. В других случаях они ни во что не ставят жизни конкретных людей и оберегают их лишь для того, чтобы принести в жертву позднее. Однако защита смертных всегда оставалась одним из главных приоритетов Инвиктус.

Бесспорно, не все котерии следуют этим принципам, тем более что иногда окружающим трудно бывает заметить их нарушение. Тем не менее, группы Инвиктус, активно следящие за соблюдением трёх ключевых законов своего ковенанта, могут рассчитывать на щедрое вознаграждение.

Иерархия

Инвиктус используют сложную систему титулов и должностей не только в пределах своего ковенанта, но и внутри каждой отдельной котерии. Это помогает всё время напоминать Сородичам, что они могут достичь чего-то большего. По этой же причине старейшины следят за тем, чтобы к носителям определённого титула обращались соответствующе их положению. Хотя в случае с малораспространёнными титулами, придуманными самой котерией, это правило могут и не соблюдать, в целом игнорирование званий считается моветоном.

Каждое звание и положение несёт свои преимущества, чаще всего назначаемые покровителем котерии, которому она присягнула служить. Амбициозные, опытные или просто хорошо организованные котерии могут сами распределять полномочия и привилегии между носителями определённых званий.

Верно и обратное: получив звание, вампир должен каждую ночь делать всё, чтобы соответствовать заданной планке. Опять же, объём требований может определяться старейшиной, которому служит котерия, или другими членами группы.

Хотя желание получить титул, принадлежащий другому члену котерии, регулярно приводит к внутреннему соперничеству, старейшины ковенанта пристально следят за тем, чтобы молодые вампиры не нарушали одного из главных принципов Инвиктус: готовности в любой момент приступить к командной работе, невзирая на личные антипатии и обиды. С другой стороны, многие члены Инвиктус позволяют своим подопечным состязаться друг с другом, считая, что молодым вампирам полезно поучиться социальному маневрированию и интригам именно на таком невысоком и безопасном уровне, где они не рискуют нажить себе настоящих врагов или опорочить имя своего ковенанта.

Например, многие члены котерии подмечают ошибки своего лидера и стараются обратить на них внимание покровителя. Если они делают это тихо, талантливо и посредством намёков, а не открытых жалоб, покровитель может счесть это хорошей практикой и вознаградить наблюдательного вампира новым титулом (или передать ему титул текущего лидера). Как только такое соперничество перерастает в открытую борьбу, покровитель делает всё, чтобы пресечь её раз и навсегда.

Как бы то ни было, ведение подковерных игр, влияющих на судьбу всего ковенанта, требует настоящего мастерства и считается привилегией старейшин.



Ранги и привилегии

Большинство котерий не создают отдельных титулов и должностей, вместо этого распределяя между своими представителями простые ранги. Чаще всего эти ранги носят названия латинских порядковых числительных. Лидер котерии называется *примусом*, его помощник – *секундусом*, третий по важности известен как *терциус*, четвёртый как *квартус*, пятый как *квинтус*, шестой как *секстус*, седьмой как *септимус*, восьмой как *октавиус* и так далее.

В большинстве случаев ранг определяет очерёдность, в которой вампир получает вознаграждение. Например, если котерия натывается на что-то ценное (деньги жертвы, стадо убитого ими вампира и т.д.), примус забирает большую часть награды и делает это первым, секундус – вторым, и так по порядку.

В случае коллективной охоты примус пьёт кровь первой жертвы, секундус – второй, и т.д. Иногда это даже означает, что четвёртый или пятый член котерии не получает реального вознаграждения даже в том случае, если помогает котерии выполнить свою задачу, хотя большинство лидеров понимают, что если часто будут лишать “малозначимых” членов котерии их награды, те могут затаить обиду или даже попробовать выйти из группы.

Поскольку в котериях редко состоит больше пяти участников, исторически слово *септимус* используется в качестве шуточного обозначения новичка или малоопытного вампира. Например, септимуса могут заставить прятать тела после драки или охоты. Само собой, в котериях, обладающих семью участниками, это название выступает просто в качестве обозначения седьмого представителя.



Религия

Инвиктус высоко ценят религию как инструмент, поскольку она мотивирует многих людей и Сородичей совершать действия, иногда даже представляющие для них опасность. Кроме того, они ценят религиозных деятелей (включая своих союзников из Ланцеа Санктум), поскольку те собирают вокруг себя верных слуг или даже “рабов божиих”, которых в дальнейшем могут эксплуатировать сами Инвиктус.

Тем не менее, когда речь идёт о месте религии *внутри* ковенанта, отношение Инвиктус к этому явлению резко меняется. Формально Инвиктус не осуждают Сородичей, во что бы они ни верили. Однако негласное отторжение религии существует практически во всех котериях ковенанта.

Инвиктус должны мыслить рационально и трезво. Они должны править здесь и сейчас, не надеясь заслужить тёплое место в каком-то абстрактном небытии. А кроме того, старейшины ковенанта хорошо знают, что члены Инвиктус, слишком серьёзно воспринимающие религию, иногда покидают состав ковенанта и уходят к Ланцеа Санктум, унося с собой все известные им тайны и забирая большие объёмы ресурсов.

Последнее иногда приводит к тому, что, несмотря на формальное союзничество с Ланцеа Санктум, некоторые фанатичные представители Инвиктус стараются захватить власть над местными религиозными институтами (сектами, культами и церквями), отняв у Благословенных возможность управлять разумами людей и Сородичей. Существуют домены, в которых Инвиктус враждует с Ланцеа Санктум, а не поддерживает их.

Методология

Инвиктус не собираются тратить время на обретение силы посредством магических церемоний и многолетних исследований. Они уважают способности колдунов из числа Сородичей и не без зависти смотрят на мастеров Ордо Дракул, владеющих множеством Колец Дракона, однако в целом они получают силу за счёт управления смертными – а нередко и другими Сородичами.

Управление смертными упомянуто здесь неслучайно. Влияние на человеческие институты власти и даже другие группы смертных (банды, церкви, художественные кружки и так далее) обладает для них таким же значением, как вода для рыбы и воздух – для самих смертных.

Хотя Инвиктус редко способны командовать людьми напрямую, они постоянно работают над проведением долгосрочных операций, склоняя смертных к определённому поведению и выполняя их руками большую часть работы, которую в обратном случае им

пришлось бы выполнять самостоятельно. В частности, они используют смертных для устранения неугодных Сородичей.

Маскарад

Хотя другие вампиры заинтересованы в поддержании Маскарада не меньше Инвиктус, именно эти вампиры практически непрерывно работают с людьми. Их задача заключается в том, чтобы дать смертным понять, что от них ожидается, и в то же время не выдать себя. Вопреки популярному стереотипу, Инвиктус редко управляют своими слугами напрямую. Чаще всего их прихвостни и союзники из числа людей не догадываются, с кем имеют дело.

А это означает, что Инвиктус нужно большое количество неонатов, обладающих высоким уровнем Человечности. Такие вампиры ещё не утратили связь с человеческой личностью, а потому способны раньше пробуждаться ото сна и правдоподобнее выдавать себя за людей. В конце концов, членам Инвиктус нетрудно убедить своих адвокатов и бизнесменов отложить деловую встречу до восьми часов вечера, но если они начнут требовать от своих слуг встречаться только после полуночи, это неизбежно вызовет подозрения.

Кроме того, старейшины ковенанта активно поощряют своих служителей и неонатов поддерживать Человечность, поскольку сами они уже с трудом понимают людей и вместе с тем – производят на них неприятное впечатление из-за хищнической ауры, вызванной низкими показателями этой характеристики.

Тактики

Даже в современные ночи Инвиктус используют решительные и напористые тактики, унаследованные ими от полководцев и королей прошлого. Тем не менее, за редкими случаями они стараются действовать косвенными и интеллектуальными методами, незаметно управляя Сородичами так же, как они подчиняют себе и людей. Каждый неонат осваивает эти тактики под присмотром старейшин и покровителей.

• **Управление стадом:** Большую часть времени Инвиктус не контролируют смертных и не отдают им приказы. Они даже не используют Доминирование и не гипнотизируют их. Вместо этого они незаметно влияют на средний класс, подталкивая его совершать действия, так или иначе воздействующие на вышестоящих лиц.

Например, они могут послать котерию неонатов раскопать побольше компромата на местного священника. Затем они связываются с этим священником и шантажом заставляют его раскрыть тайны епископа. В свою очередь, епископу будет предложено связаться с мэром и попросить его об услуге.

Эту же операцию они могут проделать с банкирами, журналистами, членами уличных банд и знаменитыми художниками.

Их влияние далеко от прямого влияния и абсолютного контроля, который им часто приписывают другие вампиры. Напротив, они подталкивают смертных двигаться в определённом направлении. Остальное смертные делают сами.

Начиная очередную операцию по влиянию на людей, они не могут *с точностью* предсказать, к чему приведёт их деятельность. Но они знают, что комбинация тысячи взяток, угроз, услуг и звонков заставит людей заниматься тем или иным проектом, собирать ту или иную информацию или преследовать те или иные организации.

И только если ситуация потребует немедленных корректировок, они прибегут к Доминированию и другим формам прямого контроля.

Кроме того, Инвиктус как никто другой разбирается в человеческих амбициях – во многом потому, что амбиции движут ими самими. Даже старейшина редко обладает достаточным могуществом, чтобы подчинить себе мэра и весь городской совет, не поставив под удар Маскарад. Однако даже неонат способен терпеливо “вырастить” мэра

из молодого политика, просто подождя несколько лет. Для этого ему нужно просто сыграть на амбициях своего избранника.

В частности, Инвиктус часто стараются зацепить гордость смертных и мотивировать их работать над своим политическим и социальным продвижением (точно так же, как это делают сами Инвиктус). Например, выбрав многообещающего бизнесмена, они могут связаться с ним, продемонстрировать своё богатство и влияние, а затем, уже вызвав у него желание работать с ними, попросить представить их начальству.

Если их догадка верна, в этот момент бизнесмен даст себе обещание, что в один день он сам станет начальством и будет работать с такими партнёрами напрямую. И с небольшой помощью Инвиктус его желание сбудется в самом ближайшем времени.

- **Шарм:** Личное обаяние и притягательность позволяют заручиться поддержкой не только смертных, но и вампиров. Чаще всего эти качества в целях манипулирования используют Вентру и Дэва. За долгие десятилетия жизни они оттачивают социальные навыки до предела, а при взаимодействии со смертными они могут усиливать своё влияние незаметным применением Доминирования и Величия. В большинстве котерий Инвиктус встречается хотя бы один знаток этих Дисциплин, и даже такие вампиры, как Гангрел и Носферату, порой осваивают их основы.

- **Просто деньги:** Иногда решить проблему можно простым предложением денег. Единственная проблема заключается в том, что вампиру сначала нужно понять, о какой сумме может идти речь. Для этого он может понаблюдать за выбранным смертным, чтобы узнать о его финансовом состоянии – по его одежде, машине, речи и ресторанам, которые он посещает.

Что касается самих денег, то у Инвиктус редко возникают проблемы с их накоплением. Вампирам практически не требуется ничего, кроме крови и самых базовых предметов обихода. За долгие годы они собирают внушительные объёмы финансов хотя бы потому, что не тратят их. Кроме того, у них вполне есть возможность сделать небольшое вложение вскоре после своего Обращения и терпеливо ждать целые годы или десятилетия, пока на их счету не появятся миллионы.

Конечно, следует понимать, что подкуп не приносит вампиру лояльности смертного. Для этого ему нужно работать с ним длительный промежуток времени, оказывая услуги, которые этот человек не в состоянии получить ни от кого другого. Иногда вампир даже привязывается к такому смертному, хотя существует немало ценностей, ради которых члены Инвиктус готовы пожертвовать даже самым преданным из своих служителей.

- **Общение:** В мире хватает людей, которые не нашли себя в жизни. У них нет друзей, нет любовников, а порой нет даже собутыльников, которым можно было бы пожаловаться на свои невзгоды. Вампиры, владеющие хотя бы общими социальными навыками, легко могут предложить таким людям всё, о чём они мечтают: общение, секс, возможность выговориться и даже исполнение желаний. Взамен они готовы сделать для вампира всё, иногда даже предоставляя больше сведений и услуг, чем ожидал Сорочич.

- **Потребности:** Все люди в чём-то нуждаются, и большинство таких нужд вампиры способны удовлетворить без особых проблем. В целом члены Инвиктус используют два подхода к эксплуатированию людских потребностей. Один подход называется охотой и предполагает, что котерия специально подыскивает человека или группу людей, испытывающую определённые нужды. Другой подход называется фермерством и требует от вампира создать для смертного или целого коллектива проблемы, которые жертва не сможет решить самостоятельно. Первый подход требует приложить больше усилий, поскольку не так-то просто найти человека, который будет обладать необходимыми для вампира навыками и одновременно страдать от проблем, которые Инвиктус способен решить. Второй подход требует времени и нередко сказывается на психическом состоянии кровососа (поскольку требует проверок Человечности).

- **Шантаж:** Самый элементарный способ принуждения смертного. Вампиру нетрудно попасть в места, в которые другой собиратель компромата добрался бы, только

прикладывая невероятные усилия. А когда вампир знает о смертном что-то, о чём не должна узнать общественность, такой смертный охотно берётся за выполнение заданий, за которые бы он никогда не взялся по доброй воле.

- **Угрозы:** Прямое развитие предыдущего варианта. Иногда Сородичу нужно просто пригрозить смертному сломанными конечностями или мёртвыми членами его семьи. Безусловно, это сказывается на Человечности Проклятого, а в случае с Инвиктус поддержание Человечности необходимо не только для морального удовлетворения самого вампира, но и для эффективного взаимодействия с людьми. Тем не менее, некоторым нравится такой прямой и простой подход к решению проблем чужими руками.

- **Винкулум:** Традиция порабощения смертных (и других вампиров) всегда приносила свои плоды. Если вампиру нужно обеспечить себя лояльным слугой – даже если тот не будет испытывать к нему искренней любви, – он может организовать события так, что жертва отведаёт его крови, и не один раз. После этого она будет готова выполнить любой приказ своего повелителя.

- **Создание гулей:** Поскольку Инвиктус *постоянно* работают с людьми и видят в них главный источник могущества, они используют гулей даже чаще, чем другие вампиры. Конечно, у создания целой группы гулей и кровавых рабов, подчинённых Винкулуму, имеет свои недостатки: прежде всего, они требуют расхода Витэ, а во-вторых, со временем они могут невольно (или осознанно) начать понимать, чем занимается их хозяин.

Тем не менее, иногда даже это становится преимуществом, поскольку гули живут чрезвычайно долго, и самым верным из них вампир может передать даже часть своих обязательств и полномочий. В целом же гули считаются просто удобным инструментом для выполнения дневной работы.



Управление стадом

Об этом уже говорилось, но стоит ещё раз подчеркнуть: практически любая котерия Инвиктус руководит группой смертных, и чаще всего немалой. Инвиктус знают, что смертные могут выполнять куда более широкий спектр задач, чем вампиры (не считая сверхъестественной области), и какая бы ситуация ни сложилась на местной политической арене, они всегда сохраняют шансы изменить её в свою пользу, грамотно управляя “стадом”.

В конце концов, куда легче заплатить смертному работнику корпорации, чтобы он накопил компромат на своё начальство, чем самостоятельно пробираться в архив под покровом ночи.



Среди извергов

Инвиктус эксплуатируют окружающих. Иногда им достаточно подтолкнуть их в нужном направлении несколькими словами. Иногда им приходится отдавать приказы. Так или иначе, любая котерия Инвиктус, включая те, которые сформировались считанные ночи назад, должна обладать человеческими ресурсами. Чаще всего она управляет смертными, но с накоплением опыта, денег и навыков она начинает править уже другими вампирами, иногда даже состоящими в других ковенантах.

Какие элементы играют ключевую роль в обществе этих самопровозглашённых лордов ночного мира?

- **Старейшины:** Любого члена Инвиктус с самого начала учат уважать старейшин своего ковенанта. Речь не о том, что они должны их любить или восславлять. Речь идёт о том, что они должны понимать: старейшина делает всё, чтобы сохранить богатства и власть ковенанта, потому что с ослаблением Инвиктус в местном домене он и сам

потеряет всё. В этом смысле особенно важно понимать, что старейшины Инвиктус чаще всего накапливают даже больше ресурсов, чем старейшины других ковенантов, а потому они имеют личную заинтересованность в том, чтобы не дать Инвиктус отступить ни на шаг в случае соперничества с другими фракциями. Поэтому любые члены Инвиктус должны выполнять указания своего начальства – иначе они и сами потеряют всё, что накопили к этому моменту.

Это уважение подкрепляется тем парадоксальным фактом, что старейшины Инвиктус чаще всего оказываются более человечными, чем старейшины других ковенантов. Они долгие годы следят за тем, чтобы сохранять в себе остатки человеческой личности – без этого они не смогли бы работать с людьми. Хотя задача любого члена Инвиктус заключается в управлении смертными, это также означает, что они постоянно находятся среди смертных. Они видят их переживания, мысли, заботы, эмоции. Даже с игромеханической точки зрения это приводит к сохранению “приемлемых” уровней Человечности у старейшин ковенанта. Кроме того, безумцы и самодуры слишком сильно подрывают эффективность ковенанта. Не следует забывать, что старейшина получил свою силу благодаря сплочённой работе десятка других вампиров, и они не позволят ему занимать своё место, если он перестанет грамотно управлять ресурсами и обеспечивать благами их самих. Исключения встречаются (стереотип древнего изверга, сидящего на троне из черепов, возник неслучайно), однако никто не станет *подолгу* терпеть старейшину, переходящего все допустимые границы.

Наконец, роль старейшины так важна в коллективе Инвиктус потому, что, в отличие от старейшин других ковенантов, эти вампиры всегда обладают реальной властью и ощутимым богатством. А потому котерия, служащая тому или иному старейшине, в любом конфликте может прямо назвать имя своего покровителя, чтобы заставить своих соперников отказаться от противостояния. Если последователи Колдовского круга могут похвастать лишь тем, что они проводят церемонии под наблюдением мудрого Иерофанта, любой член Инвиктус может отпугнуть от себя большинство противников, упомянув, что он служит Сенешалю Октавио, располагающему бесчисленными финансами и политическими союзниками.

- **Традиции:** Вампиры боятся изменений, потому что не знают, смогут ли приспособиться к ним и будет ли дорога назад, если что-то пойдёт не так. Поэтому они изобрели традиции, позволяющие им вести привычный образ жизни, не беспокоясь (во всяком случае, слишком сильно), что им придётся столкнуться с чем-то поистине неожиданным. Они знают, что их ждут интриги, охота за кровью и периодические конфликты с приверженцами иных идеологий, однако следование традициям позволяет гарантировать, что им не придётся бороться за жизнь, сражаясь со смертными охотниками и другими вампирами.

Инвиктус используют эту психическую привязанность всех вампиров к своим культурным устоям в политических целях. Когда другой ковенант начинает действовать против них в открытую, они напоминают всем местным Проклятым, почему даже в худшие времена они *всегда* старались избежать войн. Когда другие вампиры пытаются установить демократию или устроить анархию, Инвиктус напоминают, зачем домену фигура единого лидера, следящего за Маскарадом и гарантирующего, что никто не встретит Окончательную Смерть, в одиночку столкнувшись с врагами домена.

Само собой, когда изменение традициям выгодно самим Инвиктус, они называют это “адаптацией к современной культуре”. Когда отступить от традиций пытаются члены других ковенантов, они называют это радикализмом.

- **Влияние:** В последний раз повторим, что Инвиктус сосредоточены на управлении смертными (даже если конечная цель состоит в управлении *вампирами* благодаря сильнейшему влиянию на смертных).

В то время как Ланцеа Санктум считает людей двуногой едой, а Картианцы видят в них товарищей по несчастьям, Инвиктус рассматривает людей как полезные инструменты. За

исключением Картианского движения, ни один ковенант даже близко не подошёл к культивации такой власти над смертными.

Котерия Инвиктус, повздоровившая с членами другой фракции, может приказывать смертной полиции арестовать их гулей, бригаде рабочих – снести их убежище, а преступному боссу – убить его смертных друзей. И всё это в результате трёх коротких звонков.

- **Винкулум:** Вампиры редко налагают Узы крови на других Сородичей, но иногда они могут организовать события так, что определённого Проклятого заставят или убедят вступить с ними в такую связь. Особенно хорошо это работает в качестве показательной кары, когда членам Инвиктус удаётся поработить соперника, известного своей прежней ненавистью к ковенанту. Один вид такого Сородича, выполняющего приказы Инвиктус, может заставить отступить целую группу других соперников ковенанта.

- **Сила:** Если Инвиктус обладают хоть какой-то властью в домене (а это свойственно им в большинстве городов), они располагают отрядами смертных или даже котериями Сородичей, которые следят за выполнением их приказов. *Основную* часть времени такие группы честно выполняют свой долг: выслеживают неонатов, нарушивших Маскарад, разыскивают преступников среди смертных, следят за поддержанием местных законов и так далее. Тем не менее, время от времени ковенант отдаёт им другие приказы. Иногда даже само наличие таких слуг может отпугнуть окружающих, помешав им выступить против ковенанта.

В случае с группами, собранными из вампиров, Инвиктус отправляет в такие “силовые отряды” тех представителей ковенанта, которые уже утратили слишком большой объём Человечности и не способны эффективно управлять смертными.

Стадии

Как и другие Сородичи, Инвиктус подразделяют вампиров на неонатов, служителей и старейшин. Небольшое отличие заключается в том, что Инвиктус уделяет больше внимания опыту своих членов, а не их возрасту. По этой причине вампир может перейти в следующую “стадию” немного быстрее или, наоборот, позже, чем можно было бы ожидать от Сородича его возраста.

Неонаты

Едва ли это покажется парадоксальным, однако учитывая, сколько сил Инвиктус вкладывают в воспитание будущих лидеров (и потенциальных Князей), неонаты их ковенанта обладают одновременно крупным преимуществом и не менее крупным недостатком перед новичками из других организаций.

С положительной стороны, они обретают власть почти сразу после вступления в ковенант. Они *должны* учиться правлению, даже если сначала в их распоряжение поступит лишь небольшая группа смертных. С ростом влияния им поручают командование всё более широкими коллективами и передают всё больше ресурсов. Старейшины ковенанта *заинтересованы* в том, чтобы их неонаты были при власти и при деньгах. Для выполнения грязной работы у них есть гули и смертные.

С другой стороны, неонатам приказывают выполнять те или иные задания, многие из которых могут и не вызывать симпатии или понимания у Сородичей, ещё слишком недавно вошедших в мир Проклятых. Там, где Колдовской круг позволяет своим неонатам свободно выбирать верования и заниматься любимой деятельностью, а Ордо Дракул ожидает лишь результатов исследования, не подталкивая к совершению конкретных действий, Инвиктус дают команды. И сурово наказывают тех, кто отказывается от их выполнения.

Служители

Вероятно, служители Инвиктус находятся в самом завидном положении из всех вампиров домена. Они обладают ресурсами, уважением и влиянием, которыми в других ковенантах располагают только старейшины. В то же время, они получают практически абсолютную свободу действий и только изредка получают корректировки от вышестоящих лиц. Вместе с тем, на этой позиции вампир уже должен подумать о том, как он оплатит за верную службу другим членам своей котерии или своим смертным слугам. Если при получении славы, богатства и официальной должности такой Сородич забудет о тех, кто помог ему всего этого добиться, ему не избежать неприятностей.



Из ночи в ночь: неонаты

В любую ночь неонаты Инвиктус могут:

- Проверить информацию о появлении нового Сородича в городе
- Привлечь смертных на службу
- Подстроить события так, что их смертные протеже получают больше влияния
- Передать сообщение, дар или приглашение старейшине другого ковенанта
- Прогнать Сородичей других ковенантов из владений Инвиктус
- “Обезвредить” смертных, пытающихся захватить власть у слуг Инвиктус среди людей
- Найти убежище “проблемного” Сородича из другого ковенанта
- Получить совет от старейшины Инвиктус.

Из ночи в ночь: служители

В любую ночь служители Инвиктус могут:

- Обзавестись союзниками и слугами, которые понадобятся им после того, как они займут ещё более высокое положение (например, станут старейшинами)
- Встретиться со смертным банкиром, брокером или финансистом, чтобы сделать долгосрочное вложение
- Посетить Элизиум, чтобы проявить уважение к другим деятелям Инвиктус
- Рассудить территориальный спор между двумя неонатами
- Найти магов или Люпинов, производящих определённые перестановки в смертном обществе
- Помешать соперничающей котерии, чтобы снискать одобрение старейшин
- Захватить власть у Сородича из другого ковенанта
- Совершить путешествие в другой город, чтобы помочь местным Инвиктус.



Старейшины

Достигнув этого положения, члены Инвиктус становятся архетипичными воплощениями “ночных лордов”. Они командуют целыми коллективами смертных, управляют несколькими котериями неонатов – часть из которых могла принести им клятву верности – и распределяют ресурсы между союзниками, последователями и фаворитами.

Мало в каком домене встречаются вампиры других ковенантов, достигающие *хотя бы* такого же положения, что и старейшины Инвиктус.

Несмотря на следование вышеупомянутому архетипу, старейшины этого ковенанта нарушают стереотипное представление о древних вампирах как извергах и безумцах. Такие вампиры часто следят за сохранностью своей Человечности, зная, что в обратном случае они будут вынуждены впасть в торпор – и потерять часть своих достижений. Кроме того, хотя они уже не обязаны работать со смертными с такой частотой, как более

молодые члены Инвиктус, им регулярно приходится решать вопросы, касающиеся перестановок власти в мире людей – а для этого нужно понимать психологию смертных.



Из ночи в ночь: старейшины

В любую ночь старейшины Инвиктус могут:

- Систематически подрывать влияние другого ковенанат на смертных в целях подготовки к захвату власти
- Официально объявить войну другому ковенанту
- Встретиться с Князем, советником Примоген или Патриархом, чтобы обсудить новые сферы деятельности Инвиктус
- Посетить Элизиум (взяв с собой все знаки отличия), чтобы заняться вопросами домена
- Основать родословную, Обратить сразу нескольких избранных смертных, изучить редкую Дисциплину
- Обеспечить мирное погружение важного союзника в торпор или подготовить всё к его возвращению из долгого торпора
- Напомнить городским журналистам об их обязанностях, чтобы они закрыли глаза на явное нарушение Маскарада
- Посетить постановку “Мадам Баттерфляй” с мэром и его семьёй.



Глава шестая: Ланцеа Санктум

*Можно ли назвать искренней
Веру без действия?
Жан Расин, “Аталия”.*

Ланцеа Санктум – один из самых сплочённых ковенантов в мире Сородичей. Хотя в разных точках земного шара его представители занимаются собственными делами, не поддерживая прямой связи с жителями других доменов, все они разделяют общие верования и практики. Разделение на котерии происходит большей частью из-за того, что они по-разному видят способы покаяния или по-разному проводят свои обряды. Однако за редкими исключениями члены Ланцеа Санктум видят друг в друге товарищей и друзей, а не просто партнёров.

Стоит, однако, заметить, что руководство Ланцеа Санктум в Старом и Новом Свете обладает весьма непохожими обличьями. В Старом Свете (особенно Западной Европе) старейшины обладают несколько большей властью, чем в Америке. Не в последнюю очередь это происходит потому, что последователи ковенанта в Европе чаще всего исповедуют консервативные формы религии и больше преданы сильным руководителям. В частности, неонаты Старого Света чаще всего сознательно делают себя пешками в фанатичной войне ковенанта с еретиками. Они знают, что старейшины манипулируют ими и регулярно ставят их под удар – однако это кажется им естественной частью Реквиема. Они готовы быть жертвами. Такова воля Бога.

В Новом Свете ковенант впитал более молодые и революционные веяния, и хотя о равенстве между верующими не идёт и речи, старейшины могут столкнуться с нежеланием неонатов выполнять их приказы. Хотя это предоставляет больше свободы отдельным котериям, отсутствие консолидированной власти означает, что в Новом Свете у ковенанта меньше шансов стать доминирующей структурой в домене.

Равным образом, хотя каждый последователь ковенанта объединяет заветы Лонгина с более традиционной религией – христианством, исламом, иудаизмом и т.д., – за последние столетия в Америку иммигрировало такое количество представителей самых разных конфессий, что Сородичи Нового Света иногда исповедуют экзотические формы религии. Это не означает, что таких неординарных котерий нет в Старом Свете – однако там куда больше традиционалистов и консерваторов.

Более того, в Новом Свете хватает доменов, в которых новообращённые вампиры вообще слышат об учении Лонгина лишь спустя долгие месяцы после Обращения. В Европе власть ковенанта сильнее, и его представители делают всё, чтобы сообщить новичку о существовании своего ковенанта в первые же ночи его новой жизни.

Эти Сородичи в равной степени признают и котерии, собранные по приказу старейшин, и товарищеские коллективы, сформировавшиеся самостоятельно. В определённой степени для ковенанта не так уж важно, подчиняется ли котерия кому-либо *напрямую*: важно лишь то, что она соблюдает заветы Лонгина и готова на всё ради процветания ковенанта.

Любопытно, что при всей своей однородности Ланцеа Санктум часто включает котерии, члены которых практикуют достаточно непохожие ритуалы или по-разному интерпретируют законы Лонгина. Разумеется, если подобные расхождения во взглядах заставляют группу отклоняться от основной философии ковенанта, лидеры Ланцеа Санктум находят способ расформировать котерию или навести в ней порядок. Однако чаще всего различия во взглядах на определённые *аспекты* учения Лонгина заставляют Благословенных лишь охотнее обсуждать вопросы веры и аргументировать свои убеждения, что только закрепляет их преданность ковенанту. Кроме того, это мешает котерии превратиться в группу остервенелых фанатиков, готовых обрушиться даже на

других представителей Ланцеа Санктум, просто услышав, что они по-другому толкуют заветы Лонгина.



Князя и приходы

Традиционно приходом называется территория Ланцеа Санктум. Обычно она соответствует понятию “домен” или представляет собой владения, официально закреплённые за Благословенными – например, квартал вокруг церкви.

Тем не менее, иногда слово “приход” описывает социальную клику Сородичей, порой даже включающую её смертных служителей. Если Благословенных в домене немного, таким “приходом” может быть даже одна-единственная котерия.

Приход находится в ведении Епископа – верховного лидера ковенанта в текущей области. Если этот же вампир занимает господствующее положение во всём домене, фактически замещая Князя, его могут называть Архиепископом.



Психология

Если котерии других Проклятых отличаются друг от друга задачами или убеждениями, котерии Ланцеа Санктум чаще всего отличаются образом действий. Одни ограничиваются мирной проповедью, оставляя другим вампирам свободу выбора. Другие пытаются и убивают всех, кто не согласен с заветами их мифического спасителя.

По этой причине большинство котерий формируются сами собой, на основе личных симпатий и договорённостей. Тем не менее, старейшины ковенанта – и Инквизиторы – постоянно следят за тем, чтобы группы подобных единомышленников не пришли к еретическому толкованию философии Ланцеа Санктум и не опорочили репутацию ковенанта в целом.

Существуют и группы, целиком собранные старейшинами для выполнения определённых целей.

Братское соперничество

В большинстве доменов Ланцеа Санктум работают рука об руку с Инвиктус. И хотя чаще всего Инвиктус занимают главенствующие позиции, Ланцеа Санктум не просто довольны таким положением, но порой даже сознательно помогают Инвиктус их обойти. Зачем они это делают? Для безопасности и комфорта.

В то время как Инвиктус распределяют ресурсы и должностные позиции, Ланцеа Санктум управляют самими Сородичами, влияя на их стремления и идеалы. Им не нужно рваться к вершине власти и вызывать недовольство других вампиров, потому что они и так владеют умами окружающих.

Кроме того, они стараются играть роли мудрых наставников, которые лишь показывают путь к свету, но не принуждают следовать ему. Почему? Потому что принуждением могут заняться Инвиктус.

Если Сородичи отказываются принимать философию Ланцеа Санктум хотя бы отчасти, старейшины ковенанта подталкивают своих коллег из числа Инвиктус лишить этих Проклятых определённых благ или просто создать для них побольше проблем. В каком-то смысле это является вампирским эквивалентом анафемы, с той оговоркой, что в данном случае еретиков и отступников наказывает не церковная власть (Ланцеа Санктум), а светская (Инвиктус). Что особенно выгодно, так это то, что конфликт у таких “отлучённых” Сородичей будет возникать именно с Инвиктус. Ланцеа Санктум сохранят лицо добрых и милосердных учителей.

Заодно это позволяет членам Инвиктус чувствовать себя владыками города и не беспокоиться, что Ланцеа Санктум нанесут им удар в спину. Конечно, это же заставляет

Благословенных поступиться определённой частью ресурсов, а также лишает их возможности напрямую распределять территории между участниками ковенанта. Однако терпение и воздержанность всегда высоко ценились в рядах Ланцеа Санктум.

Хотя эта система работает почти безупречно, она требует, чтобы власть над доменом находились в руках Ланцеа Санктум или Инвиктус. Если городом будет править кто-то ещё, Благословенные не смогут отнимать у еретиков ценные ресурсы и создавать им крупные неприятности, а значит, не смогут и грозить другим вампирам “анафемой”. Неудивительно, что они испытывают глубокую антипатию к большинству Картианцев, а также имеют дополнительные причины враждовать с Колдовским кругом (члены которого провозглашают индивидуализм и не особо зависят от ресурсов, дарованных им Князем).

Культы

Ирония заключается в том, что при всей однородности своего ковенанта в разных доменах совершенно по-разному понимают отдельные принципы и законы Лонгина. Разумеется, *в целом* котерии Благословенных одинаково смотрят на свою роль в мире Сородичей, культивируя в окружающих богобоязненность и признавая свою греховность. Однако некоторые философские положения ковенанта могут встречать весьма непохожее толкование. Такое редко случается в пределах одного города, но Благословенные, обитающие в двух разных доменах, могут и не найти общий язык при встрече друг с другом.

Тем не менее, Ланцеа Санктум – едва ли не единственный ковенант (возможно, наряду с Картианцами), старающийся поддерживать хотя бы самую общую связь между вампирами разных доменов. Они даже посылают котерии проповедников в другие города, чтобы не допустить формирования еретических культов и убедиться, что Благословенные всего мира одинаково понимают свои задачи.

Увы, как и в случае с другими Сородичами, такая связь редко позволяет передавать из домена в домен что-то большее, нежели редкие сообщения и призывы. В случае с городами, в которых изначально не было представителей Ланцеа Санктум, пропаганда учений Лонгина часто приводит к появлению групп, которые воспринимают философию ковенанта иначе, чем проповедники, которые и принесли это учение в их домен.

В каком-то смысле это явление можно считать аналогом “испорченного телефона” в мире вампиров. К несчастью для ковенанта, иногда такая разрозненность взглядов заканчивается появлением фанатичных котерий, позволяющих себе распространять веру Ланцеа Санктум такими методами, что от них открещаются даже другие представители ковенанта.



Отступники

На практическом уровне разбиение ковенанта на отдельные культы означает, что иногда в его рядах образуются котерии, отдаляющиеся от учений Лонгина настолько, что фактически начинают представлять собой “микроковенанты”, не связанные напрямую с Ланцеа Санктум. Если они практикуют свои ритуалы вдали от других Сородичей, лидеры Ланцеа Санктум могут отнестись к ним с жалостью и либо оставить в покое, либо попробовать вернуть в лоно своего учения. Если же они начинают распространять свои еретические взгляды по всему домену или пытаются организовать полноценное религиозное течение, Благословенные начинают крестовый поход. В их глазах, такие еретики куда хуже язычников Колдовского круга и нигилистов из Ордо Дракул, поскольку они заявляют, что следуют заветам Лонгина, в то время как отрицают и попирают его учение каждым своим поступком.



На службе у Бога

С точки зрения конкретной деятельности Ланцеа Санктум можно описать как единственный ковенант Сородичей, занимающийся сразу *всеми* задачами. Лидеры ковенанта хорошо понимают, что для распространения своей веры они должны быть известны и популярны. Поэтому все участники ковенанта, от неонатов до старейшин, должны постоянно быть рядом с другими вампирами. Они должны быть духовными наставниками во всех сферах. Само собой, это невозможно реализовать в доменах с небольшой численностью Благословенных, а кроме того, есть сферы, которые Ланцеа Санктум считают запретными (колдовство, сатанизм, преступность). Однако если у них есть хоть малейший шанс внедрить своих представителей в очередную рабочую область, они подыскивают свободную котерию и поручают ей заняться этой работой хотя бы временно.

Выражаясь простым языком, Благословенные ни в одной сфере не должны казаться чужаками. Иначе их слова и призывы будут восприниматься как воздействие извне. Вместе этого они хотят, чтобы их учение воспринимали как что-то, идущее изнутри самого общества Проклятых. Другое дело, что достичь этой цели почти невозможно – всегда будут оставаться области, в которых Благословенные просто не смогут быть “своими”.

Важно отметить, что члены Ланцеа Санктум должны быть готовы браться за грязную, сложную и непрестижную работу. Отчасти это закаляет характер и учит терпению. Отчасти – показывает другим ковенантам, что Ланцеа Санктум готовы страдать ради общего блага. И отчасти это помогает Благословенным стяжать ресурсы, которыми пренебрегли участники других ковенантов.



Долгосрочные котерии с краткосрочными обязательствами

Стремление выполнять любую доступную работу приводит к тому, что в рядах Ланцеа Санктум состоит множество котерий, лишённых постоянной “профессии”. За исключением нескольких специализированных котерий, занимающихся совершенно конкретными задачами (например, путешествиями в другие домены с целью пропаганды), почти все котерии стараются по возможности принимать в свои ряды вампиров с разными навыками и интересами. Выполнив одну-две задачи в определённой области, они могут сразу переключиться на другую, требующую принципиально иных знаний.

Старейшины ковенанта могут даже поручать своим подопечным задания, которые – из практических соображений – было бы логично доверить представителям других ковенантов. Ещё раз следует повторить: Благословенные должны постоянно демонстрировать, что они работают на благо домена. Если услуги домену будут оказывать другие Сородичи, то о Ланцеа Санктум начнут забывать. Поэтому ковенант делает всё, чтобы постоянно быть на глазах окружающих и вдохновлять их своим примером.



Миссионеры

От любого члена Ланцеа Санктум ожидается, что он будет делиться словом Лонгина с окружающими. Однако многие из Благословенных предпринимают более активные меры, ведя беседы с другими Сородичами, произнося пламенные речи в Элизиуме или даже странствуя между доменами. Большинство таких миссионеров работают только с вампирами, борясь за душу каждого новообращённого, о котором они услышали. Но другие – более склонные к путешествиям – следят за распространением религиозных течений среди людей, регулярно отправляясь туда, где зародились новые культы. Они знают, что появление новых учений часто является деятельностью Сородичей, заинтересованных в религии – а значит, потенциально готовых услышать учение Лонгина.

Некоторые миссионеры даже привязываются к определённым религиям смертных – например, странствуя только между городами с сильным христианским, мусульманским или иудейским влиянием.

- **Подлинные миссионеры:** Путешественники редки среди Проклятых, но в рядах Благословенных встречаются те, кто готов рискнуть своей вечной жизнью ради спасения чужих душ. Такие миссионеры странствуют между городами, пропагандируя философию ковенанта. В прежние века их было существенно больше, поскольку они могли странствовать с группами смертных паломников.

Одной из неочевидных особенностей “профессии” таких миссионеров служит тот факт, что рано или поздно любому из них приходится совершать аморальные поступки просто для того, чтобы выжить на чужой территории. К счастью, о преступлении, совершённом в другом домене или даже между городами, никогда не услышит их собственное начальство. С другой стороны, это касается и их подвигов, которые часто оказываются неизвестны большинству Проклятых.

- **Евангелисты:** Под этим названием известны вампиры, которые сосредотачиваются на вербовке вампиров из собственного домена. В городах с заметным влиянием Ланцеа Санктум евангелисты почти всегда занимаются социальной деятельностью, проводя беседы, давая советы и даже устраивая общественные мероприятия в Элизиуме. Некоторые из них могут быть Гарпиями и освещать деятельность всех благочестивых вампиров домена, при этом затеняя или очерняя своих противников. В городах, в которых Ланцеа Санктум не обрели политического веса, евангелисты показательно работают на общее благо, выполняя трудные задачи и демонстрируя своё самоотречение. Нередко именно это вызывает интерес к их словам и вере.

Социальная деятельность евангелистов часто делает их удобной мишенью для врагов ковенанта. Многие вампиры понимают, что евангелисты лишь помогают своему ковенанту и не определяют его политику, однако обрушить свой гнев на Гарпию куда легче, чем на Епископа, практически не появляющегося в обществе.

- **Культиваторы:** Хотя представители ковенанта всегда отрицали (и продолжают отрицать) существование таких котерий, некоторые из Благословенных годами сколачивают вокруг себя секты смертных фанатиков. Раз в несколько лет они отбирают лучших кандидатов и устраивают испытание, позволяющее им убедиться, что даже в случае стресса (то есть превращения в вампира) эти индивиды не откажутся от своих убеждений. Тех, кто проходит проверку, делают вампирами.

Иногда культиваторы даже напрямую рассказывают своим избранникам о существовании вампиров и спрашивают, готовы ли они пожертвовать частью своей души ради спасения окружающих. Если избранник отказывается, его убивают.

Культиваторы понимают, что нарушают традиции самого Лонгина, но идея “высшего блага” всегда идёт рука об руку с религиозным фанатизмом.

Социальная поддержка

Как уже было сказано, ковенант старается постоянно быть на виду. Кроме того, он нуждается в уважении. Если величайшая сила Инвиктус – в готовности смертных подчиняться их воле, то главное преимущество Ланцеа Санктум – искреннее доверие окружающих если не к ковенанту в целом, то хотя бы к отдельным его представителям.

- **Судьи:** Вампиры, заслужившие репутацию честных и неподкупных арбитров (даже если они создали себе эту репутацию не самыми благородными методами), высоко ценятся в любом цивилизованном обществе Проклятых. Споры между представителями разных ковенантов часто требуют компромисса. Кроме того, иногда случается так, что Сородич оказал большую услугу другому вампиру и теперь требует от партнёра вернуть должок. Так или иначе, вампирам нужны непредвзятые судьи, на которых они смогут положиться в случае споров.

Большинство судей формируют котерии, задачей которых становится сбор информации по текущему спору. Даже если арбитр выносит решение самостоятельно, ему нужны помощники. Многие из таких вампиров занимаются также расследованием преступлений, обеспокоивших Князя, или консультируют других видных деятелей домена по спорным вопросам.

Вполне очевидно, что судьями никогда не бывают вампиры, сами заинтересованные в победе одной из сторон. Как только судья теряет нейтралитет, ему предстоит сменить сферу деятельности.

- **Советники:** Эти вампиры во многом подобны судьям, однако их ценят за острый ум и умение анализировать информацию. По очевидным причинам они не могут соблюдать нейтралитет, хотя сдержанность во мнениях часто помогает им в выбранном деле. У советников остаётся не так много времени на религию, и обычно они фокусируются лишь на политике своего домена. Известен далеко не один Епископ, занявший свой пост после долгих лет служения в качестве советника.

В случае с целыми котериями советников их задачей становится сбор информации, проверка лояльности определённых лиц и работа с вампирами, только недавно примкнувшими к ковенанту, в целях оценки их преданности.

- **Посланники:** Некоторые Сородичи занимают нейтральные позиции не для того, чтобы судить окружающих, а для того, чтобы доносить мысли одной враждующей стороны до другой. Нужда в посланниках – и тем более целых котериях таких вампиров – возникает только во времени затяжных конфликтов, однако нередко именно они выводят домен из трудной ситуации. Многие посланники носят при себе знаки отличия, предупреждающие наиболее агрессивных Сородичей о том, что в случае нападения на них любого обидчика ждёт гнев Ланцеа Санктум. И силу такого предупреждения не стоит недооценивать.

Духовная поддержка

Хотя представление о Ланцеа Санктум как ковенанте, беспрерывно занимающемся лишь вопросами веры и нравственности, следует считать лишь стереотипом, члены этого ковенанта действительно совершают немало поступков, продиктованных верой.

Вот наиболее общие должности Ланцеа Санктум, связанные с духовной поддержкой Сородичей:

- **Исповедники:** Заветы Лонгина предполагают, что каждый вампир обязан следить за своей нравственной чистотой. Согласно мнению Благословенных, избавиться ото всех пороков попросту невозможно. Вампир может лишь показывать Господу, что он стремится к победе над своей греховной натурой, однако он должен делать это из ночи в ночь.

Для того чтобы подтолкнуть окружающих к осознанию своей греховности, Ланцеа Санктум выделяют роль исповедника – вампира, который слушает признания других Сородичей и мотивирует их бороться со своими страстями. В отличие от своих смертных коллег, исповедники из числа Сородичей не имеют права отпускать грехи. В глазах Благословенных, освободить вампира от бремени его преступлений попросту невозможно. Что исповедники могут, так это подсказать кающемуся, какие действия помогут ему почувствовать себя лучше. Часто это предполагает добровольное согласие грешника принять наказание, предложенное исповедником.

Также исповедники Ланцеа Санктум не соблюдают тайну исповеди. Большинство из них открыто предупреждают кающихся, что если те хотят сохранить свои преступления в секрете, им лучше держать язык за зубами. Самые благочестивые из вампиров могут обещать сохранить всё в секрете, чтобы вывести кающегося на откровенный разговор, и это высоко ценится среди Проклятых. Тем не менее, в целом Ланцеа Санктум никогда не считают такую практику обязательной.

- **Ритуалисты:** Некоторые котерии сосредотачиваются на проведении ритуалов – всех сразу или только отдельных. Одни путешествуют между городами, проводя ежемесячные церемонии в каждом из нескольких доменов. Другие ограничиваются собственным городом или даже Элизиумом.



Благословенные исповедники

Слово “исповедник” используется и в случае с Ланцеа Санктум, и в случае с Ордо Дракул. Это намеренное повторение. Мало того что эти вампиры выполняют одинаковые обязанности (играя роль психологов и духовных наставников), так нередко они и *заменяют* друг друга. Во многих доменах не так много вампиров, чтобы котерия исповедников была и у Драконов, и у Благословенных. Иными словами, во многих городах Сородичи просто знают, что могут обратиться за моральной поддержкой к исповеднику, и неважно, к какому ковенанту он принадлежит.



Насильственное просвещение

Ланцеа Санктум известны тем, что достаточно часто используют агрессивные методы обращения. Во многих доменах Сородичей есть хотя бы одна котерия Ланцеа Санктум, действующая напористыми или даже кровавыми методами. В одних городах такие котерии занимают официальные должности, расследуя преступления или защищая домен от противников и лишь *иногда* позволяя себе сделать ход против врагов своего ковенанта. В других доменах эти котерии устраивают настоящие крестовые походы, неся Окончательную Смерть всем, кто не готов принять учение Лонгина здесь и сейчас.

- **Церберы:** В некоторых городах Ланцеа Санктум позволяют себе такую роскошь, как содержание собственного эскадрона смерти. Они неслучайно названы так же, как и официальные силовики Князя: и те и другие занимаются тем, что разыскивают и нейтрализуют противников. Если в городе хватает вампиров, готовых рисковать своей Человечностью, они могут даже сами предложить Ланцеа Санктум свои услуги в качестве Церберов.

- **Паладины:** Несмотря на различия в эмоциональной окраске этих названий, Паладины занимаются тем же, чем и Церберы, но с двумя важными оговорками. Во-первых, они выполняют долгосрочные цели: например, старейшины могут поручить им избавиться от Аколитов в ближайшие десять лет. Во-вторых, ещё до получения этого титула Паладины должны доказать свою преданность ковенанту длительной службой. Паладины пользуются доверием своего ковенанта и получают полную свободу действий. Повторяя пример с Аколитами, можно предположить, что старейшины Ланцеа Санктум попросят своих Паладинов избавиться от Колдовского круга, но каким образом они это сделают, целиком зависит от самих Паладинов.

- **Инквизиторы:** Вопреки известному слуху, Инквизиторы редко действуют в одиночку. Они слишком опытные и умные, чтобы странствовать между доменами без сопровождения других вампиров. Тем не менее, многие из них поддерживают миф об “одиноким Инквизиторах” в рекламных целях, чтобы внушить уважение к своему ковенанту. Например, по прибытии в новый домен котерия Инквизиторов может выдать себя за группу Паладинов, среди которых действует лишь один Инквизитор.

Последнее означает, что большинство Инквизиторов состоят в котерии, хотя обычно у них есть лидер, который чаще других общается с окружающими вампирами. Инквизиторы следят за тем, чтобы в каждом отдельном домене Ланцеа Санктум следовали заветам Лонгина, не впадая в ересь.

Философия

Когда это возможно, Благословенные стараются создавать котерии только с другими верующими. Хотя они могут специально вступать в атеистические группы, чтобы проповедовать в них заветы Лонгина, с максимальной самоотверженностью они могут работать, только собравшись вместе с другими последователями ковенанта.

Многим Благословенным нравится знать, что даже при отсутствии тесной связи между доменами Ланцеа Санктум следует одной философии во всех городах мира. Это позволяет им чувствовать себя частью глобальной религиозной империи, и не стоит недооценивать силу такого чувства. Вампиры всегда тягостятся своим одиночеством. Присоединение к Ланцеа Санктум нередко становится для них способом найти свой путь обратно в общество нравственных и достойных существ.

В целом котерия Благословенных чаще всего старается выглядеть как группа мудрых друзей, всегда готовых помочь окружающим, но занимающаяся своими задачами. Последнее позволяет создать интерес к котерии и подтолкнуть других Сородичей к изучению философии ковенанта.

В трудные времена любая котерия Ланцеа Санктум приобретает другое лицо – лицо свирепого мессии с окровавленным мечом. Любая группа Благословенных должна быть готова к тому, что при определённых условиях вместо мудрости и воздержанности ей понадобится показать окружающим силу божьего гнева.

Котерии как монастыри

Из всех учений и философий, известных миру вампиров, только заветы Лонгина так открыто призывают Сородичей объединяться друг с другом вопреки всем различиям и разногласиям. Вместе с тем, учение Лонгина призывает поддерживать тесные связи только с другими Проклятыми. Что касается смертных, то вампиры должны скрываться от них, нападая на грешников из теней.

Подобно средневековым монахам, удалявшимся от мира, чтобы очистить свой разум от светских проблем, Ланцеа Санктум стараются поддерживать контакты только с другими Сородичами. Если для решения определённой задачи им необходимо влияние на смертных, они готовы связаться с людьми и наладить с ними отношения. Во всех остальных случаях они должны держаться в стороне от стада, на которое охотятся.

Вертикальная и горизонтальная власть

Хотя Ланцеа Санктум и не говорят об этом в открытую, они предпочитают управлять не физическими ресурсами, а философией и убеждениями местных Проклятых. Такую “психологическую” власть они называют горизонтальной – в противовес традиционному пониманию физической власти как вертикали.

Тем не менее, Благословенные хорошо понимают, что невозможно достичь подлинной власти над доменом, управляя лишь побуждениями. Поэтому они вынуждены занимать хоть сколько-нибудь высокие должности в местном сообществе. Если им этого не удаётся, за дело принимаются Церберы, Паладины и другие фанатики ковенанта.



Порочные и добродетельные котерии

Иногда старейшины Ланцеа Санктум собирают котерии из вампиров, обладающих похожей нравственностью. Технически это означает, что они подыскивают Сородичей со схожими Пороками и/или Добродетелями. Помимо того, что такая группа может поддерживать друг друга психологически и совместно учиться перебарывать свои страсти (или культивировать свои достоинства), она эффективно работает в тех сферах деятельности, которые соответствуют их наклонностям.

Впрочем, далеко не всегда такие котерии формируются по приказу старейшины. Вампиры, как и другие разумные существа, стараются найти себе компанию

единомышленников. Если они не просто отличаются общими стремлениями, но и обладают другими схожими чертами, такие вампиры сколачивают долгосрочную котерию, которая иногда отличается удивительной – для вампиров – дружностью и сплочённостью.



Прокляты на служение

Члены Ланцеа Санктум считают, что если они хотят оправдать своё существование, они должны служить Богу. Однако подобное убеждение составляет лишь половину их мотивации. У каждого вампира, примкнувшего к ковенанту, есть и другое стремление, подтолкнувшее его к вечной службе. Без этого он просто не смог бы постоянно жертвовать собой во благо ковенанта.

Двумя основными мотивами Благословенных считаются философские и практические.

- **Практические соображения:** Среди участников Ланцеа Санктум хватает старейшин, амбициозных деятелей или просто вампиров, преданных своему делу. Они могут быть Инквизиторами, Паладинами, судьями или даже неонатами, обеспокоенными тем или иным аспектом ночной жизни. Иными словами, в Ланцеа Санктум состоит множество Проклятых, занимающихся более приземлённой, обыденной деятельностью, чем можно подумать, зная о философии ковенанта.

- **Философские доводы:** Хватает в Ланцеа Санктум и энтузиастов, готовых посвятить каждую минуту своего Реквиема воплощению заветов Лонгина. Это *не обязательно* делает их фанатиками – среди них встречаются те, кто готов изучать новые толкования святых писаний или осваивать необычные ритуалы, – однако многие из них действительно жаждут доказать себе и окружающим, что они привержены догмам Ланцеа Санктум до последней капли крови.

Награда за служение

Несмотря на всю свою самоотверженность, Благословенные многое получают взамен на служение.

- **Личные преимущества:** Постоянная работа на благо домена не может не приносить ощутимой выгоды. Даже если окружающие не позволяют членам Ланцеа Санктум занять позиции власти, они хорошо понимают, сколько Благословенные делают для них. Поэтому многие представители ковенанта обладают определённым статусом в своём домене, а с годами накапливают и более материальные ресурсы, включая деньги и слуг. Конечно, они утверждают, что всё это будет и дальше использоваться для достижения всеобщего благоденствия, но вампиры есть вампиры. При возникновении малейшей угрозы своему состоянию они используют все доступные ресурсы – включая те, которые предназначались для “всеобщего блага”.

- **Всеобщее благо:** Между тем, основную часть ресурсов Благословенным предоставляет сам домен. Чем более важную роль играет Сородич в местном сообществе, тем большую ресурсную базу он получит. Как и в случае с личными преимуществами, старейшины Ланцеа Санктум не устают повторять, что эти средства будут потрачены для достижения всеобщего блага. Однако само “всеобщее благо” нередко означает “четверо из нас” или “только наш ковенант”. В большинстве доменов Благословенные разделяют власть только между представителями своих котерий и немногочисленными союзниками за пределами ковенанта.

Методология

Представители Ланцеа Санктум обладают общими целями, но по-разному видят способы их достижения. Особенно сильно их образ действий начал варьироваться в последние века, когда географическое распространение ковенанта заставило многих

представителей фракции отказаться от былых традиций и адаптироваться к новым культурным условиям.



Волки и овцы

Идеологи Ланцеа Санктум считают, что вампиры существуют лишь для того, чтобы показывать смертным, чем грозит неповиновение Божьей воле. В самом прямом (и достаточно популярном) истолковании это означает, что вампиры должны давать смертным понять, что в мире существуют чудовища. Увы, заветы Лонгина призывают также соблюдать Маскарад. Как Благословенные выходят из этой логической петли?

Они разыскивают отдалённые поселения или группы людей, которые просто не смогут убедить окружающих в том, что они видели кровососов, и демонстрируют им свою чудовищную природу. Чаще всего они просто убивают одного-двух смертных характерными для вампиров способами. Этого достаточно, чтобы даже в других городах люди стали шептаться о существовании кровососов, но недостаточно, чтобы смертные начали формировать охотничьи коллективы. В сущности, люди могут даже не поверить в вампиров *по-настоящему*, но само чувство, что над ними навис злой рок, заставляет их обратиться к вере и благочестию.

Безусловно, поступая таким образом, представители ковенанта нарушают одну из ведущих традиций своего общества. Тем не менее, они считают себя мучениками, которые рискуют навлечь на себя гнев Божий (а нередко и гнев собственных старейшин), чтобы спасти чужие души.



Особые тактики

Как уже было сказано, представители ковенанта вынуждены по-разному действовать в разных местах и культурах. То, что гарантированно поможет найти друзей в Мексике, будет считаться непростительным нарушением в Европе. То, что поймут мусульмане, найдёт отторжение в христианских кругах.

Вот только основные тактики Ланцеа Санктум:

- **Зрелища и чудеса:** Подобно библейским пророкам, Благословенные часто привлекают в свой ковенант новых верующих только после того, как продемонстрируют им “дары Господни”. Они проводят удивительные ритуалы, устраивают церемонии в Элизиумах и читают пламенные речи. Это может показаться неочевидным, но многие представители Ланцеа Санктум – настоящие мастера рекламы. Они могут быть навязчивыми (или нет), но они постоянно стараются зажечь огонь в мёртвых сердцах Сородичей.

В конце концов, как и простые люди, вампиры хотят быть частью чего-то большего. Увидев красочный и таинственный ритуал, они хотят сами принять в нём участие. Увидев мистические способности Благословенных, они хотят их освоить. Задача Ланцеа Санктум – показать свой ковенант в ярком и привлекательном свете. Само собой, они никогда не станут демонстрировать чужакам самые мощные из своих ритуалов. Это привилегия тех, кто вступил в ковенант и продемонстрировал свою преданность заветам Лонгина.

- **Терпение и намёки:** В любом домене хватает Сородичей, не желающих ничего слышать о Лонгине и его традициях. Если их невозможно переубедить, Благословенные прибегают к полностью противоположной тактике. Они стараются постоянно быть рядом, тихо переговариваться друг с другом, устраивать небольшие мероприятия в Элизиуме – но они не давят на окружающих и не призывают их вступить в ковенант. Они работают на благо всего домена и показывают цену своей веры. Их задача в такой ситуации – передать по всему домену негласное сообщение: “Если вам понадобится наша помощь, наши двери открыты”. Рано или поздно многие начинают испытывать интерес к этим тихим

затворникам и проповедникам. И так начинается восхождение Благословенных на местный политический Олимп.

- **Сила:** Если другие тактики не срабатывают, Ланцеа Санктум открывают своё истинное лицо. Они собирают силы по всему домену, нередко даже запрашивая поддержки из других городов, и начинают буквальный захват владений. Они убивают местных вампиров и Обращают новое поколение Благословенных. Лишь изредка они позволяют кому-либо из своих противников ускользнуть, чтобы рассказать о судьбе тех, кто слишком настойчиво отвергал учение Лонгина.

Ещё чаще к этой тактике Благословенные прибегают при попадании в город, в котором они сами объявлены вне закона.

Ритуалы котерий

Многие ритуалы Ланцеа Санктум меняются от домена к домену и от культуры к культуре. Тем не менее, чаще всего они представляют лишь модифицированные виды традиционных обрядов и церемоний. Существует, однако, и череда специфических ритуалов, направленных на приобретение преимуществ для целых котерий. Поскольку они всё равно основаны на традиционных текстах, для создания таких ритуалов Рассказчику и игрокам достаточно просто модифицировать уже существующий ритуал, распространив его преимущества на всех членов котерии.

Тем не менее, игроки могут создавать и совершенно новые ритуалы. Вот пример подобного ритуала:

- **Отпущение грехов:** Фивейское чародейство, ритуал первого уровня. Персонаж должен признаться в преступлении, которое он *собирается* совершить, после чего сжечь изображение своей жертвы и отметить пеплом свой лоб или лицо. Если в течение этой ночи он совершает преступление, затрагивающего судьбу выбранной жертвы, и утрачивает очко Человечности, он получает бонус к проверке на получение отклонений. Этот бонус равен числу успехов, полученных при проведении ритуала. Вампир получает бонус только при совершении действия, названного в момент проведения ритуала. Например, он должен сказать, что планирует “Убийство Элизабет Парсон”, но не просто “убийство” или “злодеяние”. Этот ритуал часто используют паладины Ланцеа Санктум.

Статус

Всё очевидно: котерия получает статус, выполняя задания вышестоящих лиц. В целом она должна улучшать репутацию Ланцеа Санктум в городе и делать всё, чтобы местные Сородичи интересовались мнением ковенанта. Пользуясь терминологией Благословенных, они должны усиливать прежде всего “горизонтальное” влияние (то есть влияние на умы и желания), но если у них будет шанс занять новую ступень на вертикали власти, старейшины тоже это одобряют.

Союзничество с Инвиктус также помогает Ланцеа Санктум повышать статус в домене.

Котериям, занимающим высшую позицию власти, следует учитывать, что лишь один их участник сможет стать Архиепископом. Остальным придётся отойти в тень, даже если они и смогут управлять доменом из-за спины формального лидера.

Помимо очевидных преимуществ, повышение статуса открывает котерии доступ к новым ритуалам Фивейского чародейства, поскольку чаще всего старейшины обучают самым могущественным ритуалам лишь тех, кто доказал свою преданность ковенанту годами самоотверженной службы.

Работа с Благословенными

Поскольку Ланцеа Санктум правят умами вампиров, некоторые Проклятые работают на них, даже оставаясь в рядах другого ковенанта. Конечно, такое происходит и в случае с другими организациями Сородичей, но только когда они занимают господствующее положение в местном обществе. Уникальность Ланцеа Санктум заключается в том, что

они могут склонить других верующих вампиров к сотрудничеству даже тогда, когда у них нет власти открыто призывать их к совершению тех или иных действий.

Взамен на сотрудничество такие союзники и наёмники могут получать привилегии и другие блага от старейшин Ланцеа Санктум, хотя их никогда не станут обучать ритуалам Фивейского чародейства.

При всём этом важно отметить, что если котерия чужаков демонстрирует особенно ценные навыки и способности, члены Ланцеа Санктум начинают сулить им блага, которые те получают, переметнувшись к их ковенанту. Они именно *обещают* эти награды и прибегают всё к тем же “рекламным” методам, которые описывались выше, чтобы ненавязчиво подтолкнуть чужаков к вступлению в ряды Благословенных.